AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 38

INCLUYE CD-ROM

650 PTAS

MICRO manía

Sólo para adictos

HOBBY PRESS

8 426239 020312 00038

PATAS ARRIBA

Lands of Lore II

El final de la maldición de Luther

PREVIEW

Red Line Racer

Vértigo sobre dos ruedas

INFORME Especial

1998

La explosión de la Realidad Virtual

Sorteamos 25 tarjetas Diamond Monster 3Dfx



BATTLEZONE

Estrategia total en 3D



S u m a

Año XIV - Tercera época - Número 38 - Marzo 1998



28 PREVIEW
REDLINE RACER

Criterion Studios echa el resto en un arcade de velocidad que toma las motos como protagonistas, intentando hacer olvidar a títulos como «Moto Racer», que llegaron a alcanzar cotas de verdadera calidad. Utilizando toda la potencia de las tarjetas aceleradoras, preparan un título en el que hasta el más pequeño detalle está pensado para hacernos sentir el vértigo de conducir una superbike.

66 INFORME ESPECIAL
1.998, UN AÑO DE REALIDAD VIRTUAL

Todas las claves de por qué el presente será el año del despegue definitivo de la Realidad Virtual en todo el mundo y, por supuesto, también en nuestro país. Las compañías especializadas, los avances más significativos, la R.V. doméstica... Todo lo que hay que saber para estar al día en un campo apasionante.



92 MEGAJUEGO
BATTLEZONE

Activision ha encontrado la inspiración en el clásico que inauguró la era de los videjouegos tridimensionales, y la ha adaptado con la tecnología más vanguardista para ofrecer un combinado de estrategia y acción 3D, como nunca se había visto hasta el momento.



Dice el viejo adagio que aquellos que olvidan su Historia están condenados a repetirla. Lo que, en la mayoría de ocasiones, se trae a colación de negros augurios, en el mundo de los videojuegos, por fortuna, tiene un significado bien distinto.

Si campos como el cine a veces sufren –en el sentido más peyorativo– las consecuencias de un "remake", en el software la repetición de algo suele implicar el volver a una idea casi genial, complementada con la tecnología más vanguardista y explosiva. En resumen, el poder disfrutar de un título de gran calidad.

Eso es lo que ha movido a Activision a realizar «Battlezone», la portada de este mes. Un título que, inspirado en el clásico de Atari Games que inauguró oficialmente la era de las tres dimensiones, nos ofrece una combinación de estrategia y acción 3D realmente notable.

Sin embargo, si nos quedáramos anclados en las ideas del pasado estaríamos negando al sector de los videojuegos su misma esencia. La superación, la tecnología, la innovación, la diversión... Por eso, este mes no es diferente a otros. Por eso, en este número nos asomamos, una vez más, a un mundo fascinante como el de la Realidad Virtual, en un exhaustivo informe sobre este apasionante campo.

Y, como siempre, no dejamos de lado las noticias más importantes, los juegos más atractivos y novedosos, los géneros más llamativos... Ni las soluciones. Este mes os presentamos la primera entrega de la compleja guía de «Guardians of Destiny», o uno de los títulos preferidos de los maniacos del calabozo.

Terminamos, ya que hablamos de guías, con la serie dedicada a «F-22 ADF», uno de los simuladores más impresionantes del momento, echando un vistazo al completo apartado de estrategia que DID ha incluido en su espectacular juego.

Y parece que en este número nos dedicamos a completar ciclos, pues llega a su fin, con la entrega del décimo capítulo, La Pequeña Gran Historia de los Videojuegos. Un trabajo que deseamos haya sido de vuestro completo agrado. Sin embargo, el hecho de que este coleccionable finalice, no quiere decir que nuevas sorpresas no estén en camino. Esperad y veréis.

r i o



650 ptas. (IVA incluido)



118 PATAS ARRIBA
LANDS OF LORE II. GUARDIANS OF DESTINY

Primera entrega de una guía muy especial para descubrir los secretos más importantes de uno de los juegos de rol más espectaculares del momento. Todos los pasos para acabar con la maldición de Luther, en una aventura tan sorprendente como alucinante.



126 ESCUELA DE PILOTOS
F-22 A.D.F.

Llegamos al final de la serie dedicada al simulador de vuelo más explosivo y perfeccionista de la historia del soft. Un artículo dedicado a la parte estratégica de «F-22 ADF», con todo lo que hay que saber para convertirse en amo del cielo, al mando de los cazas más sofisticados del mundo.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Sergio Zazo
Luis Santiago

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Carlos F. Mateos
David E. García
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alejandro Sánchez (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por ojd



DEMOS

TUROK: DINOSAUR HUNTER



El descendiente de la familia Fireseed es el que recibe el título de Hijo de la Piedra o Turok y se tendrá que enfrentar a Campaigner. En la demo jugable podréis jugar un extenso nivel en su totalidad.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 120, 16 MB de RAM, Tarjeta aceleradora 3D y 26 MB en disco.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 200, 32 MB de RAM, Tarjeta aceleradora 3Dfx y 26 MB en disco.
CONTOLES:
Movimiento: Cursores
Fuego: Control
Salto: Espacio
Cambio de arma: A Z
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad TUROK: DINOSAUR HUNTER y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde la barra de herramientas de Windows 95, seleccionad INICIO, y situad el cursor sobre la carpeta PROGRAMAS y TUROK DINOSAUR HUNTER DEMO. Después, pulsad sobre el icono TUROK DINOSAUR HUNTER DEMO.

AIR WARRIOR III



Os ofrecemos la demo juego «Air Warrior III», un arcade de vuelo en el que tendréis que defender vuestra base con uñas y dientes de los ataques enemigos. ¡Es hora de atacar! ¡Todos a sus puestos de combate y que comience el espectáculo!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, 16 MB de RAM y 70 MB de espacio en disco.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 133, 32 MB de RAM y 70 MB de espacio en disco.
CONTROLES: Cualquier controlador seleccionable desde el programa.
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad AIR WARRIOR III y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde la barra de herramientas de Windows 95, seleccionad INICIO, y situad el cursor sobre la carpeta PROGRAMAS, I-MAGIC GAMES y AIR WARRIOR III DEMO. Después, pulsad sobre el icono AIR WARRIOR III DEMO.

RISING LANDS



Nada mejor para el cuerpo que sentirse jefe alguna vez. Un buen juego de estrategia como «Rising Lands», del que ahora os ofrecemos la demo jugable, satisfarán vuestras necesidades de mando y dominio.
Os encargaréis de una aldea que ha surgido de la nada. Vuestra misión será sacarla a flote y controlar todas las demás poblaciones que merodean por alrededor.
El éxito de las misiones dependerá del control que tengáis sobre vuestra aldea y lo que la rodea.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90 y 16 MB de RAM.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166 y 32 MB de RAM.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad RISING LANDS y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el directorio raíz del CD teclead RUN.

POWERBOAT RACING



Os presentamos la demo del juego «Powerboat Racing». Las carreras de lanchas motoras es un deporte muy poco conocido en España a pesar de su trepidante acción provocada por la velocidad y la dificultad de sus carreras.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 133, 16 MB de RAM y 30 MB de disco duro.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166, 32 MB de RAM y 30 MB de disco duro.
CONTROLES:
Movimiento: Cursores izq./dcha.
Acelerar: Cursor arriba
Frenar: Cursor abajo
INSTALACION (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad POWERBOAT RACING y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde la barra de herramientas de Windows 95, seleccionad INICIO, y situad el cursor sobre la carpeta PROGRAMAS, VR SPORTS y POWERBOAT RACING DEMO. Después, pulsad sobre el icono POWERBOAT RACING DEMO.

SOLUCIÓN INTERACTIVA DE BIOFORGE

Continuamos con el ciclo de soluciones interactivas en Micromanía en la que trataremos de desvelaros todos los secretos y trucos de los juegos más exitosos que han pasado por nuestra redacción y que han alcanzado el nivel de grandes clásicos. Una sección dirigida a todos aquellos que todavía siguen ensimismados con los clásicos de las aventuras gráficas, y donde podrán encontrar solución a todos sus problemas en los distintos programas de los que os ofrecemos solución.



Este mes os ofrecemos la solución de «Bioforge», una mezcla de arcade y aventura en 3D en la que después de sufrir un accidente y convertiros en medio ciborgs, teniais que averiguar qué os había ocurrido para volver a recuperar vuestra naturaleza humana.





DIE BY THE SWORD



Quien a hierro mata, a hierro muere. Esta es la consigna del juego «Die By the Sword», del que ahora os ofrecemos la demo. Con este arcade disfrutaréis de los mejores movimientos y combinaciones de golpes de los típicos juegos de peleas.
Decapitad a vuestros contrarios y cortarles miembros desde todos los ángulos posibles mediante peripecias y acrobacias aéreas.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 100 y 16 MB de RAM.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166 y 32 MB de RAM.
CONTROLES:

Adelante:	W
Atrás:	S
Izquierda:	A
Derecha:	D
Ataques:	Teclado numérico

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad DIE BY THE SWORD y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

FLYNG CORPS GOLD



Estamos acostumbrados a que la mayoría de juegos de aviones sean simuladores en los que tenéis que pilotar complicados aparatos muy sofisticados.
Con «Flying Corps Gold» disfrutaréis de un arcade en el que la acción es la nota dominante y la puntería y reflejos son fundamentales.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 100, 16 MB de RAM y 38 MB de espacio en disco.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166, 32 MB de RAM y 38 MB de espacio en disco.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Fuego:	Espacio

INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el directorio raiz del CD teclead INSTALAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde la barra de herramientas de Windows 95, seleccionad INICIO, y situad el cursor sobre la carpeta PROGRAMAS y DEMO FLYING CORPS. Después, pulsad sobre el icono DEMO FLYING CORPS.

PLANE CRAZY



Quizás os hayan acostumbrado a que los juegos de aviones sean simuladores o de caracter bélico, en que el vuelo es libre y hay que acabar con otros aviones. Pero con «Plane Crazy» tenéis un arcade de velocidad en el que los protagonistas son los aviones y el objetivo es ganar la carrera.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 166, 16 MB de RAM, CD-ROM 2X y 75 MB de espacio en disco.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 200, 32 MB de RAM, CD-ROM 4X, 75 MB en disco y tarjeta aceleradora.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Acelerar:	A
Frenar:	Z

INSTALACIÓN (WIN 95): Desde el menú principal del CD seleccionad PLANE CRAZY y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde la barra de tareas de Windows 95, en el menú de INICIO, PROGRAMAS, posicionaros sobre la carpeta EUROPRESS, PLANE CRAZY PLAYABLE DEMO y pinchad sobre el icono PLANE CRAZY.

ÍNDICE DE MICROMANÍA

Este mes os ofrecemos el índice actualizado de Micromania hasta la revista número 37 de la tercera época.
En él podréis encontrar toda la información que queráis acerca de los artículos, los juegos y utilidades publicadas hasta la fecha en Micromania.
El programa es totalmente interactivo y se maneja mediante un intuitivo sistema de menús.
Hemos añadido un apartado al programa en el que podréis consultar todos los contenidos de los CD-ROMs aparecidos en Micromania ,desde el número 6 hasta el 37, e incluso ejecutar o instalar los programas si tenéis el CD correspondiente.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

PREVIEWS

FORSAKEN

La tierra ha sido devastada por una reacción en cadena acabando con casi todo lo que en ella existía. Ahora sólo quedan unos cuantos despojos y sobre todo riquezas que atraen a los más peligrosos mercenarios de la galaxia. Este es el argumento de «Forsaken», un arcade en 3D con impresionantes efectos gráficos.

ZERO ZONE

En un lejano futuro, un hombre pasea por las calles solitarias de una ciudad. Su misión: descubrir la identidad de su padre.
No es nada fácil. Nadie es "trigo limpio" en esta ciudad, ni siquiera el protagonista.
Deberéis descubrir todos los secretos que merodean por las esquinas y los locales, investigar a todos los sospechosos y pensar cuidadosamente todos los pasos a dar para llegar al final de esta historia, que una vez que empecéis no podréis dejar.
Este juego se llama «Zero Zone», y aquí tenéis una preview para que sepáis lo que os espera dentro de poco...

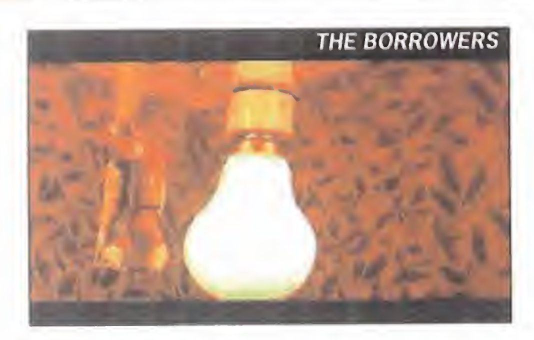

ZERO ZONE

GOLF PRO

Os ofrecemos una preview del último programa de golf creado por Empire y distribuido por Dinamic Multimedia, que lleva por título «Golf Pro», cuya mayor novedad y mejora es la utilización del ratón en todos sus movimientos, además de unos gráficos muy detallados.


FORSAKEN

TRAILERS


THE BORROWERS


AMISTAD


LEGÍTIMA DEFENSA

THE BORROWERS

A nuestro alrededor viven unos diminutos seres que, normalmente, no vemos y que roban algunas de las cosas que siempre buscamos y no encontramos para construirse sus viviendas dentro de las nuestras. Su nombre, «The Borrowers» y ahora por un descuido de uno de ellos se han dado a conocer a los que ellos llaman los gigantes.
Éste es el simpático argumento de la película «The Borrowers», de la que os ofrecemos un sensacional trailer en formato AVI o de vídeo para Windows.

AMISTAD

Amistad era el nombre de un galeón español de esclavos que en una de sus travesías sufrió un motín abordo protagonizado por los africanos que llevaban al nuevo mundo y en el que mataron a algunos miembros de la tripulación, por lo que al llegar a las costas americanas fueron acusados de asesinato. El gobierno español pedía que fueran devueltos al considerar que eran de su propiedad.
Éste es el argumento de la última película de Spielberg, donde se narran las aventuras de estos esclavos y el juicio al que furon sometidos.

LEGÍTIMA DEFENSA

Un joven abogado recién salida de la Facultad de Derecho se mete de lleno en uno de los casos más difíciles y peligrosos de su vida: enfrentarse a una compañía de seguros que, por norma, deniega las peticiones de sus asegurados sistemáticamente, y así se está forrando, no prestando ningún servicio a los que estaría obligada a responder.
Éste es el argumento del filme basado en la novela de John Grisham y dirigida por el prestigioso Francis Ford Coppola de la que os ofrecemos un trailer de la misma.

El retorno del Jedi



LucasArts ya tiene a punto el primer añadido para su espectacular «Jedi Knight». «Mysteries of the Sith» es un disco de misiones nuevas, pero con la virtud de que se ejecutan separadamente, como si fuera un juego distinto. Cuenta con multitud de innovaciones para el modo de un jugador, como nuevos personajes, armas, poderes de la Fuerza, nuevo argumento con más escenarios, etc.
Técnicamente, «Mysteries of the Sith» también ofrece mejoras variadas, con una optimización del engine 3D, que permite mostrar nuevas cámaras y perspectivas, efectos de luz mejorados, posibilidad de grabar sonidos en formato .wav –muy útil para las partidas multiusuario–, etc.
La optimización del juego para partidas multijugador, así como la inclusión de nuevos enemigos, naves, etc., no hacen sino redondear un CD que aumenta enormemente las virtudes que ya poseía «Jedi Knight», y que a todos los seguidores de este título, a buen seguro, entusiasmará.

Sólo en Japón



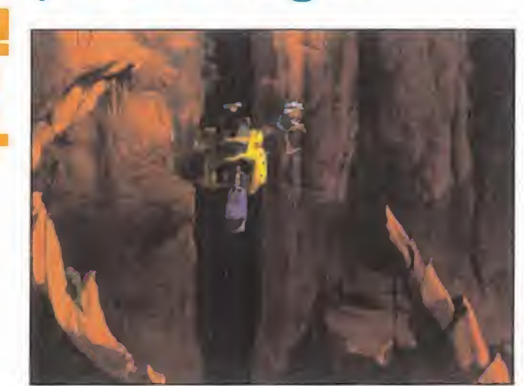
La fiebre de los japoneses por los videojuegos es algo que no tiene parangón en el mundo entero, y que ha hecho del nipón el primer mercado del software lúdico a nivel internacional. Como muestra un botón. El día en que se puso a la venta la segunda parte del espectacular «Resident Evil» de Capcom, las tiendas de software abrieron sus puertas a las 8:00 de la mañana cuando, de forma habitual, lo hacen un par de horas después. Pues bien, hora y media después, las kilométricas colas de usuarios, esperando para hacerse con una copia del juego, no sólo no se habían reducido sino que aumentaban su longitud de manera constante. ¿Están locos estos japoneses...?

Flash Flash

Dinamic Multimedia anuncia el lanzamiento de «The Golf Pro», de Empire, con un interface tan realista que obliga al usuario a manejar el ratón como si de un palo de golf se tratara. También es noticia la serie multimedia «España en CD-ROM» que se puede adquirir junto a diversos números del periódico El Mundo.

Project 2 anuncia el lanzamiento de la segunda parte de «Jazz Jackrabbit», uno de los títulos que mejor han combinado acción y plataformas, para PC. El juego sigue las mismas pautas que su predecesor, aunque mejorando tanto en opciones de juego como en aspectos de tecnología.

¡Por fin llega!¡



Cuando ya se creía que el proyecto había sido cancelado, Amazing Studios sorprende a propios y extraños anunciando que, ¡por fin!, «Heart of Darkness» verá la luz este año. Con el cambio de distribución, a nivel internacional, pasando de Virgin a Infogrames, «Heart of Darkness», un título cuyo desarrollo ya va para cuatro años, y uno de los proyectos más caros de la historia del software, tiene previsto su lanzamiento a mediados del presente 98. Tras una accidentada historia plagada de retrasos, desmentidos, promesas incumplidas, etc., la confirmación de este lanzamiento plantea no pocas dudas, sin embargo. ¿Estará a la altura de todo lo que de él se esperaba cuando se presentó por vez primera a la prensa? Se asegura que la calidad y espectacularidad que este título prometía se mantienen intactas, y que será tan impresionante como se avanzó hace tiempo. Así, de todo corazón, lo esperamos y deseamos.

Los clásicos al poder



El retorno de uno de los más grandes clásicos de la estrategia, el título que marcó la pauta para la gran mayoria de juegos que hoy podemos encontrar en este género, ha sido anunciado de manera oficial por Westwood Studios. «Dune 2000» llegará hasta nuestros ordenadores dentro de pocos meses, llevando toda la experiencia del tiempo real a las batallas de Fremen, Harkonnen y Atreides, por el control de la preciada especia Melange. Un interface optimizado, basado en el que «Command & Conquer» ofrecia, gráficos en alta resolución, opciones de red mejoradas y un sinfín de novedades, tanto a nivel de juego como de tecnologia, serán sólo algunas de las caracteristicas de un juego con el que Westwood pretende volver a desmarcarse del la competencia, y de la legión de clónicos que, programa tras programa, van "inspirando" al resto de la compañias de soft a nivel mundial.

Competición extrema



Un nuevo juego de carreras es lo que SCi, con NMS («Tilt») como desarrollador, está preparando para los próximos meses. «Xtreme Machine», sin embargo, se aleja del estilo de juegos como «Carmageddon», ofreciendo algo que, según la compañía, sólo hasta ahora habían podido disfrutar los usuarios de juegos de consola: acción arcade total. Controlando vehículos basados en un diseño parecido al de un hovercraft, y por escenarios de todo tipo, donde agua, fuego, lava, múltiples alturas, puentes, rampas y construcciones de todo tipo forman enmarañados circuitos, «Xtreme Machine» combina velocidad, competición y destrucción a partes iguales.

Incluirá no sólo modalidades de un jugador, sino diversas opciones de red, en las que algunos modos de juego se centran más en el combate que en la competición real entre los diversos vehículos. «Xtreme Machine», además, contará con soporte para tarjetas aceleradoras ofreciendo algunos de los efectos gráficos más impactantes que podamos imaginar, sobre todo en luces, sombras, efectos atmosféricos, transparecnias, etc.

Guerra en el asfalto



Mientras que en la vida real la disputa por el campeonato del mundo de rallies discurre por los cauces acostumbrados, en el mundo del videojuego está a punto de desatarse una lucha parecida, entre los productos de distintas compañías basados en este espectacular deporte. Codemasters, con «Colin McRae Rally», y Europress, con su «Tomi Makinen World Rally Champion», han sido las dos primeras compañías en anunciar sendos títulos en los que los que el apoyo extra obtenido al figurar el nombre de dos auténticos números uno del deporte, pretende llamar la atención sobre cada juego en particular. Conocidas las primeras informaciones sobre ambos programas, la verdad es que a priori se perfilan como dos títulos excelentes, en los que realismo, calidad técnica, jugabilidad y diversión se prometen insuperables. Ambas compañías, además, cuentan con una experiencia previa en juegos de competición que permite aventurar que el resultado será, cuando menos, notable. Sin embargo, ¿cuál de las dos se llevará el gato al agua en esta particular "competición"?

Carmageddon 2

Carpocalypse Now

El regreso



Cuando aún no se han apagado los ecos de la polémica creada por uno de los títulos más salvajes de la historia del soft, ya se anuncia oficialmente el lanzamiento de una continuación, que dejará pequeño al título original en cuestión de calidad técnica, acción, adicción y... sí, gore. Descubrid en el primero de una serie de avances exclusivos para todos los lectores de Micromanía, cómo será el juego que SCi está preparando para este otoño. «Carmageddon 2» está en camino. Bienvenidos al infierno.

En preparación: **PC CD**
ARCADE



La tecnología es uno de los aspectos en que «Carmageddon 2» pondrá toda la carne –nunca mejor dicho– en el asador. Soportará la mayoría de tarjetas aceleradoras 3D disponibles en el mercado, en una resolución de 640x480 en 16 millones de colores. Aunque aún quedan muchas por descubrir, algunas nuevas características del juego que SCi adelanta serán, entre otras, un nuevo diseño para los peatones que tendrán mucho más detalle, con una inteligencia artificial muy mejorada y mayor interacción con el entorno, por ejemplo, al cruzar por un paso de cebra y esperar a que cambien las luces de los semáforos.
Los modelos de los peatones estarán construidos con polígonos, e incorporarán brazos y piernas como partes independientes del cuerpo, lo que redundará en una mayor efusión de sangre, y choques y atropellos más realistas.
También existirá una interacción entre los peatones y las diferentes situaciones que se puedan dar en el entorno, como por ejemplo que uno de ellos pueda ser incinerado por el motor cohete del vehículo de uno de nuestros rivales.
El juego ofrecerá más y mejores objetos, aunque los detalles se desvelarán más adelante.

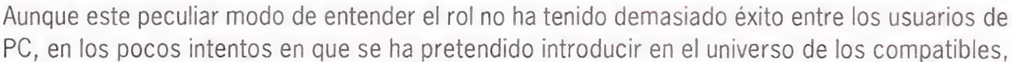




Los escenarios en que se situarán los nuevos circuitos serán más realistas. Aparecerán coches "normales", servicios de emergencia, trenes, camiones y ciclistas, que desarrollarán lo que podríamos considerar una actividad diaria normal, como la de una ciudad cualquiera. Los coches se pararán en los semáforos y los pasos de peatones, mientras que los vehículos de emergencias se encargarán de limpiar los efectos de nuestra tarea de destrucción.
El usuario podrá grabar sus secuencias favoritas para poder verlas repetidas en cualquier instante, así como disfrutar de partidas en red de hasta 16 jugadores simultáneos, con circuitos mucho más pequeños para efectuar masacres de manera inmediata. «Carmageddon 2» ofrecerá, además, soporte completo para partidas a través de Internet.
Algunas otras características que el juego incluirá son escenarios con mayor interacción, en los que casi todo será susceptible de ser destruido o desplazado. Los jugadores podrán atravesar ventanas para descubrir objetos escondidos, así como áreas secretas de gran tamaño en el interior de edificios, atravesar vallas publicitarias o chocar contra árboles y ver cómo las hojas caen sobre los peatones, a lo que reaccionarán de una maneral natural.
El aspecto que ya se puede intuir es excelente. Pero ha sido sólo el comienzo. Pronto, tendremos muchas más noticias que ofreceros.

Rol japonés a lo grande

Uno de los títulos de mayor éxito y más esperados en los últimos tiempos para PlayStation, «Final Fantasy VII», de Square Soft, está ya en su fase de diseño final y pronto a hacer su aparición en formato PC.
EIDOS es la compañía que lanzará, para ordenadores compatibles, este impactante título en el que el rol, al estilo nipón, intentará copar los primeros puestos entre los títulos del género.



Aunque este peculiar modo de entender el rol no ha tenido demasiado éxito entre los usuarios de PC, en los pocos intentos en que se ha pretendido introducir en el universo de los compatibles, el renombre de Square y de la serie «Final Fantasy» pueden hacer que este juego logre lo que otros no han conseguido.



Por de pronto, el uso de gráficos en alta resolución y posible soporte para tarjetas 3D, dejan claro que en calidad técnica «Final Fantasy VII» no tendrá nada que envidiar a otros juegos. Queda por ver si el sistema de juego se podrá adaptar a las exigencias de los aficionados al género, acostumbrados a un estilo muy diferente.

CONCURSO HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Estos son los nombres de los 20 ganadores del consurso "Historia de los Videojuegos" de enero, premiados con un lote de 5 juegos de Friendware.

Antonio Núñez Camacho. Carmona. **Sevilla**
Antonio García García. **Badajoz**
Antonio Poveda Sala. Redován. **Alicante**
Carlos Solans Mares. Sta. Coloma. **Barcelona**
Carlos Cadierno Menéndez. **Madrid**
Carlos Iserte Moix. Mollet. **Barcelona**
Daniel Jurado Campillo. Mollet. **Barcelona**
David Pina Camacho. **Madrid**
David Alarcón Torrejón. L'Hospitalet. **Barcelona**
Diego Simón Robles. **Barcelona**
Eduardo Guimera Gracia. **Zaragoza**
Enric Sala Soler. Taradell. **Barcelona**
Francisco Montero Quirós. Mérida. **Badajoz**
Francisco Avis Ventas. Talavera. **Toledo**
Javier Carrera Negro. **Alicante**
Jorge Martínez Betrián. **Zaragoza**
Jº Francisco Ruso Prieto. **Sevilla**
Luis Laso Pérez . Leganés. **Madrid**
Miguel Pinto Pérez. Barakaldo. **Vizcaya**
Victor Guzmán Pecino. **Sevilla**

Más que una continuación



Con la distribución a nivel mundial por parte de Grolier, David Braben y su equipo están preparando una nueva versión de todo un clásico del tiempo de los 8 y 16 bits, «Virus».
El nuevo juego de Braben, que llevará el significativo título de «Virus 2000», guarda en su base conceptual numerosas similitudes con aquel primer programa que llevara al autor de «Elite», a lo más alto de la fama y popularidad en el mundo del soft lúdico, aunque esta revisitación se produce con un lavado de cara, sobre todo en lo relacionado con tecnología y diseño de fases y escenarios, que hacen de «Virus 2000» un juego prácticamente nuevo. Uno de los aspectos más llamativos será el relacionado con la IA, que promete ofrecer algunas de las criaturas más perfeccionadas en cuanto a sistemas de comportamiento de cuantas han podido aparecer en un juego de ordenador. Parece que, últimamente, todo lo que tenga que ver con actualizaciones de clásicos –«Dune 2000», «Earthworm Jim 3D»...– se está convirtiendo en la nueva moda.

CONCURSO FORMULA 1 RACING SIMULATION

Estos son los nombres de los 5 ganadores del concurso F1 Racing Simulation, premiados con un juego de «Formula 1 Racing Simulation», una tarjeta Maxi Gamer 3Dfx y un volante Race Leader 3D.

Juan C. Delgado Núñez. Madrid
Fernando Bongera García. Oviedo. Asturias
Aniol Bosch Dorca. Gerona
Pedro Zamudio Rodríguez. Málaga
Jesús Barrios Hernández. Zamora

A continuación, podéis leer los nombres de los 5 ganadores que van a recibir un juego de «Formula 1 Racing Simulation» y un volante Race Leader 3D.

Jº Fco. Muñoz Valenzuela. Córdoba
David Lacalle Arteaga. Logroño. La Rioja
David Vigo Rivas. Lugo
Guillermo Bruno Gª Bragado. Huesca
Eduardo García Barrachina. Madrid

Estos son los nombres de los 15 ganadores que van a recibir un juego de «Formula 1 Racing Simulation».

Rubén Setién Herrera. Cambrils. Tarragona
Nestor Armas Medina. Las Palmas de G.C.
Juan Roda García. Adra. Almería
Víctor Paredes Amores. Mollet. Barcelona
Pedro Obrero Román. Mataró. Barcelona
Gonzalo Romero Luengo. S. Lorenzo. Madrid
Antonio García Lozano. Algeciras. Cádiz
Fernando Fuertes García. Barakaldo. Vizcaya
Igor Gómez Menéndez. Pola. Asturias
Albert Solana Berengue. Bellpuig. Lérida
César Rodrigo Mateo. Valtierra. Navarra
Pablo Soler Soriano. Valencia
David Garcés-Garro. Madrid
Antonio Guerra Robles. La Llagosta. Barcelona
Bruno Escribano Salazar. Majadahonda. Madrid



**Pasos para encuadernar el coleccionable: Los cuadernillos pueden ir cosidos o grapados, con el engomado del lomo como en cualquier otro libro, y la charlatana en tela o papel. La cubierta se debe pegar con un adhesivo especial para plástico.
Al guillotinar, en las tres cejas de la tapa deben quedar al menos 2 mm.**

CONCURSO WORMS 2

Éste es el nombre del afortunado ganador del concurso WORMS 2, premiado con el siguiente lote de premios: un monitor Hansol, unos altavoces Yamaha, una tarjeta gráfica Matrox, un reloj Worms 2, una alfombrilla de ratón, un bolígrafo y un juego de «Worms 2».

Miguel Cebrián Morillas. Zaragoza

Los siguientes nombres pertenecen a los cuatro ganadores premiados con un juego de «Worms 2», una alfombrilla de ratón y un bolígrafo de Worms 2.

Antonio Lloret Mahiques. Xeresa. Valencia
Anartz Martín Retes. Llodio. Álava
Sergio Gómez Rojas. Esplugas. Barcelona
David Lacalle Arteaga. Logroño. La Rioja

CONCURSO INCUBATION

A continuación os presentamos las cinco personas premiadas con un juego de «Incubation» y un lote de regalos Incubation –estuche de CDs, sudadera, pin, reloj y gorra–.

Aitor Zubitur Sasturáin. Cáceres
Carlos Tomás Moreno. Barcelona
Jesús Tercero Mota. Valencia
Andrés Arteaga Galindo. Cuenca
Santiago Calavia Calvo. Zaragoza

Los siguientes nombres pertenecen a las 15 personas premiadas con un juego de «Incubation».

Rafael Florido Castell. Badalona. Barcelona
Jorge Ayora Aleixandre. Pobla Llarga. Valencia
Javier Cubero Rojo. Alcorcón. Madrid
Hugo Vázquez Malleiro. Oviedo. Asturias
Pere Alfonso Calvo. Sant Cugat. Barcelona
Javier Ares Armero. Castellón
David Parera Gesse. Barcelona
JºJavier Álvarez Saldón. Palencia
Carlos Iserte Moix. Mollet Valles. Barcelona
David Magallón Martínez. Monteagudo. Navarra
Daniel Cabanillas Costa. S. Joan Despi. Barcelona
JºAntonio Arnedo Pérez. La Carolina. Jaén
Amador Loureiro Blanco. Ferrol. La Coruña
Pedro Gallego Redondo. Valladolid
JºAntonio Río García. Sta. Coloma. Barcelona

CONCURSO JOYSTICKS MILLENIUM

Estos son los nombres de los 5 ganadores del concurso MILLENIUM & TOP GUN, premiados con un Joystick "Millenium".

Jº Luis Perandones Colino. La Bañeza. León
Daniel Cabanillas Costa. S. Joan Despi. Barcelona
Héctor Fernández Navarro. Barcelona
Manuel Mochón Vázquez. Lérida
Javier Cubero Rojo. Alcorcón . Madrid

Estos son los nombres de los 15 ganadores del concurso MILLENIUM & TOP GUN, premiados con un Joystick "Top Gun".

Jº Vicente Íñiguez Sanchis. Vilamarxant. Valencia
Antonio García García. Badajoz
Francisco Máximo Cabanillas. Toledo
Jº Luis Jimena Muñoz. Málaga
David Garrido Campos. Madrid
Jº Miguel Rubio Tranque. Málaga
Jº Miguel Hoyos Canales. Málaga
Jorge Ocampos Benito. Móstoles. Madrid
David Fernández Roldán. Valencia
Manuel Rodríguez Quirós. Algeciras. Cádiz
Javier Iglesias Lamas. La Coruña
Alex Bagant Pascual. Barcelona
Jº Gabriel Herrera García. Coslada. Madrid
Antonio Martínez Piqueras. Madrid. Madrid
JºAntonio Quintano Rodríguez. Madrid



LA MÍTICA SERIE DE CIENCIA FICCIÓN LLEGA EN VÍDEO





DISFRUTA AHORA DE 2 PELÍCULAS INÉDITAS

¡A LA VENTA EN VIDEO!

"BIRTHRIGHT PART I"
Starring PATRICK STEWART JONATHAN FRAKES
Also Starring LEVAR BURTON MICHAEL DORN GATES Mc FADDEN
MARINA SIRTIS BRENT SPINER
Guest Stars SIDDIG EL FADIL JAMES CROMWELL
CHRISTINE ROSE JENNIFER GATTI and RICHARD HERO
Created By GENE RODDENBERRY
Executive Producer MICHAEL PILLER RICK BERMAN
Written by BRANON BRAGA
Directed By WINRICH KOLBE

"BIRTHRIGHT PART II"
Starring PATRICK STEWART JONATHAN FRAKES
Also Starring LEVAR BURTON MICHAEL DORN GATES Mc FADDEN
MARINA SIRTIS BRENT SPINER
Guest Stars CHRISTINE ROSE JAMES BROMWELL
STERLING MACER, JR. ALAN SCARFE JENNIFER GATTI and RICHARD HERO
Created By GENE RODDENBERRY
Executive Producer MICHAEL PILLER RICK BERMAN
Written by RENE ECHEVARRIA
Directed By DAN CURRY

"ENCOUNTER AT FARPOINT"
Starring PATRICK STEWART JONATHAN FRAKES
Also Starring LEVAR BURTON DENISE CROSBY MICHAEL DORN
GATES Mc FADDEN MARINA SIRTIS BRENT SPINER WIL WHETON
Guest Stars JOHN de LANCIE MICHAEL BELL
Created By GENE RODDENBERRY
Directed By COREY ALLEN
Executive Producer GENE RODDENBERRY



IMÁGENES DE

Europress, a través de Inner Workings, prepara uno de los arcades de carreras más originales del momento, con aviones como protagonistas absolutos de una competición algo desmadrada y salvaje. Asimismo, se presenta como el primer título de este equipo de programación que se basa en un nuevo engine 3D, Fearsome, con el que pretenden alcanzar unos niveles de calidad más que notables, y que, entre otras muchas características, sea capaz de evitar los temidos problemas de incompatibilidades con las múltiples tarjetas 3D existentes. En definitiva, un título con el que se pretende conseguir aunar jugabilidad y tecnología, por encima de la media actual.





PLANE CRAZY

ACTUALIDAD



OUTCAST

El esfuerzo que Appeal e Infogrames, así como las esperanzas, han puesto en el desarrollo de «Outcast», no está siendo en vano. Considerado como uno de los productos estrella de la compañía para la presente temporada, la serie de innovaciones técnicas de que hace gala, así como el original concepto y diseño de un título que mezcla acción y aventura en 3D de un modo radicalmente distinto a como estamos acostumbrados a encontrar, nos llevan a planteamos que estamos ante un juego que puede marcar estilo, y una inevitable legión de clónicos.
De cualquier manera, «Outcast», una vez contemplado en su fase más primitiva de desarrollo, ha sido capaz de impresionar a la prensa internacional, como sólo unos pocos títulos al año pueden conseguir. ¿Estamos ante una revolución como la que causó, en su día, «Alone in the Dark»? Puede que esto no esté tan lejos de la verdad.



SEGA RALLY 2

Que Tetsuya Mizuguchi y Sega, en su división de recreativas, son dos nombres que están en la cumbre, no es descubrir nada nuevo. Pero hablar de «Sega Rally 2», y una inminente versión para PC que, muy probablemente, aproveche todas las ventajas de las tarjetas 3D, es otra historia.
La segunda parte de uno de los arcades de conducción mas impresionantes del mercado es algo más que un simple proyecto. Y si Sega y Mizuguchi fueron capaces de asombrar con «Sega Rally», qué no podremos esperar de una conversión cuyo referente directo está en la placa más avanzada tecnológicamente del momento, el Model 3, y toda la potencia extra de las tarjetas aceleradoras para PC.

Por Juan José Vázquez

CONTROL ABSOLUTO



Una de las controversias más habituales en el género de los arcades 3D, es el método de control del protagonista. El número de acciones es muy variado y el uso del teclado no es sencillo para aquellos que no estén muy acostumbrados. El segundo método es combinar teclado –para movimientos– y ratón –para apuntar o mirar con total libertad–. Esta opción es la preferida por los jugadores más expertos. La tercera opción, el uso de un joystick o pad, no ofrece por lo general unos resultados óptimos, pero la compañía **Madcatz** ha creado un sistema similar a un trackball que, combinado con un joystick, promete ofrecer un perfecto control en juegos.
La primera opción, de nombre **Panther**, incluye el sistema de control 3D antes comentado y debe ser conectado a un joystick para un perfecto funcionamiento. Aparte de incluir 3 botones configurables, convierte los botones del joystick en programables. De este modo, si se usase un joystick con protocolo CH podrían coexistir ¡17 botones! listos para cualquier acción. También permite definir macros.
La segunda ha sido bautizada como **Panther XL** y tiene la ventaja de incluir el sistema de control 3D y el joystick en un dispositivo. Así, su instalación es más sencilla y se evitan incompatibilidades. Aunque su objetivo sean los juegos de acción 3D, los simuladores también pueden ser manejados con soltura.



NEGATIVOS O DIAPOSITIVAS



Los escáneres, periféricos bastante escasos hasta hace poco tiempo, están pasando a ser algo habitual entre los usuarios de ordenadores compatibles. El que ahora os mostramos –**Canon 2700F**– tiene una particularidad: trabaja exclusivamente sobre carretes de 35 mm., ya sea en forma de diapositivas o negativos. Su calidad es excelente llegando a conseguir una resolución de 2.720 ppp y es compatible con Advanced Photo System.
El paquete incluye una pequeña tarjeta SCSI que, en detrimento del puerto paralelo, se encarga de la comunicación bidireccional con el PC. Otras características reseñables son los controladores TWAIN incluidos, que le proporcionan gran facilidad de uso, y lo ajustado de su precio. Todo esto le convierte en un escáner sencillo pero a la vez potente y funcional.

¿LA QUINTA DIMENSIÓN?



En la actualidad, existen muchas tecnologías capaces de ofrecer excelentes prestaciones en el ámbito de la aceleración 3D. Chips como los de Number Nine, Rendition y 3Dfx, entre otros, ya han pasado por esta sección, y ahora le toca el turno a otra compañía: **NEC** con su **Power VR PCX2**. Se trata de la evolución del PCX1 que ya demostró sus cualidades meses atrás. La tecnología de NEC es de las pocas que ha podido codearse con la archiconocida Voodoo llegando a demostrar, en determinadas ocasiones, una potencia incluso superior. Pero el destino, y los usuarios, quisieron que fuera su rival la que se alzara con la supremacía internacional.
La tarjeta comentada pertenece a la compañía Novalogic y tiene como nombre **Apocalypse 5D**. Además del comentado chip 3D, incluye un Tseng Labs ET6100 para el resto de necesidades, por lo que no necesita de otra tarjeta para funcionar perfectamente. Lo que sí es necesario es un equipo de calidad media/alta, o sea un Pentium 166 con 32 MB de RAM, para demostrar de lo que es capaz. Su compatibilidad con los estándares Direct3D y Open GL la permiten correr multitud de juegos actuales sin ningún tipo de problemas.
A todo lo comentado hay que añadir que incorpora capacidades audio convencional, compatible Sound Blaster, y sonido 3D compatible con Direct Sound 3D. Sin duda, una gran solución que integra gráficos 2D, aceleración 3D y sonido 3D en una sola tarjeta PCI.

TRES FORMATOS EN UNO



Después de haber contemplado tantos volantes... ¿qué novedades pueden sorprendernos a estas alturas? Pues el volante y pedales **Top Gear** de **Logic 3** poseen una característica que los diferencia del resto. Han sido diseñados para funcionar con consolas, pero no una sólo, sino con cualquiera de las tres más conocidas: Sony Playstation, Nintendo 64 y Sega Saturn. A esto hay que añadir la posibilidad de elegir entre dos ángulos de giro (1:1 y 1:2), sistema de retorno a posición central, tecnología analógica real, botones programables, cobertura de cuero, y compatibilidad con el Rumble Pack para sentir las vibraciones del asfalto en toda su intensidad –sólo en Nintendo 64–.



CALIDAD DE IMAGEN



Philips, reconocida marca en el campo de los monitores y televisores, presenta la nueva estrella de la gama. Se trata de un monitor de 19", de nombre **Brilliance 109**, que gracias al área efectiva del monitor y a que las esquinas están menos redondeadas que en los monitores convencionales, consigue un área útil similar a la de un modelo de 20". Para los que piensen en su elevado tamaño es importante reseñar que sólo es algo superior al de los modelos de 17 pulgadas.

Con objeto de conseguir una excelente calidad en nitidez, brillo y contraste, Philips ha desarrollado una tecnología exclusiva denominada CrystalClear. Con ella consigue la máxima calidad trabajando a 1.280x1.024 y 85 Hz, aunque es capaz de llegar a 1.600x1.200 y 75 Hz.

El Brilliance 109 no se conforma con ofrecer una calidad de imagen excepcional y añade altavoces frontales, micrófono incorporado y conexión USB. Sin duda una buena opción, especialmente indicada para profesionales del sector.

EXPERIMENTA LA FUERZA G

Una de las mayores atracciones de los salones recreativos son esas cabinas que acompañan a simuladores de vuelo o automovilismo. Algunas vibran, otras se mueven y las hay que han llegado a hacer giros de 360º.

Rock-N-Ride es el primera silla con simulador de movimiento designada para el uso doméstico. Por ahora no ha llegado ha nuestro país pero su precio en el extranjero ronda, al cambio, las 100.000 ptas. El modo de funcionamiento intercepta las órdenes del joystick para girar el conjunto –monitor incluido– un máximo de 55 grados –desplazamiento lateral– o inclinar la silla –desplazamiento vertical–. Pueden variarse sus valores de aire comprimido para conseguir la respuesta deseada y permite la respuesta inversa. Esperemos que alguna distribuidora lo tenga en consideración.



★ ***IBM pretende ayudar*** *al desarrollo del proyecto Internet II mediante la donación de equipos, software e infraestructura valorados en tres millones y medio de dólares. El proyecto se está llevando a cabo en una centena de* ***universidades norteamericanas.***

★ *La gama de* ***microprocesadores Pentium II*** *sigue evolucionando; Intel ha anunciado el lanzamiento de su nuevo micro* ***a 333 MHz.*** *Su nueva tecnología dará como fruto mayores velocidades en lo que queda de año.*

★ ***Deep Blue ha encontrado un nuevo trabajo*** *a la altura de sus posibilidades. Una vez demostrada su potencia en el campo del ajedrez, la nueva misión consistirá en simular el impacto de distintas catástrofes naturales sobre los* ***armamentos nucleares de los Estados Unidos.***

★ ***El estándar para los modems*** *de 56 Kbps es ya una realidad. Su nombre es* ***v.pcm*** *y es de suponer que pronto aparezcan dispositivos que acepten sus protocolos. Lo que aún no se sabe es el nivel de éxito que alcanzará pues algunos proveedores de Internet ya se han decantado por uno de los dos métodos anteriores –U.S. Robotics y Rockwell–.*

★ *Las primeras pruebas realizadas a los* ***chips Voodoo 2 de 3Dfx*** *no pueden ser más prometedoras. Se estima que serán casi* ***tres veces más potentes*** *que sus predecesores y ofrecen una posibilidad completamente novedosa: podrán instalarse dos tarjetas en un mismo ordenador para ofrecer el doble de potencia. Después de saber estas noticias esperamos impacientes su lanzamiento.*

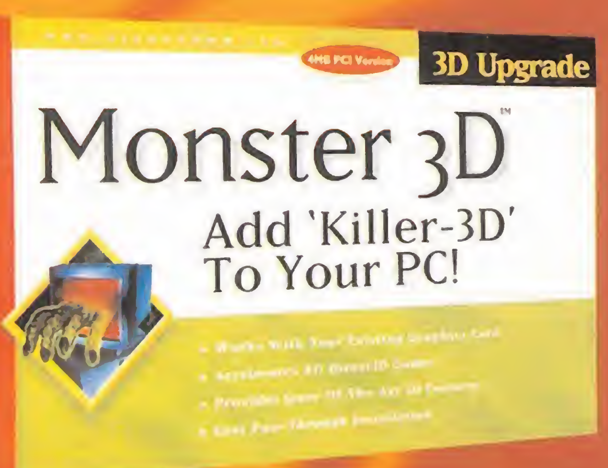
★ *La versión* ***5.0 de Internet Explorer*** *ya ha sido anunciada para finales del presente año. Sus novedades incluirán soporte de gráficos vectoriales y mayores posibilidades* ***FTP****. De todos modos aún es muy pronto para aventurar más novedades por lo que habrá que esperar unos pocos meses.*

CONCURSO Monster 3Dfx

acelé

Sorteamos 25 tarjetas Monster 3Dfx





Características:



- Utiliza el chip Voodoo 3Dfx
- 4 megas EDO RAM
- Trabaja con todas las tarjetas gráficas y de video PCI
- Funciona con muchos APIs 3D, incluyendo Microsoft Direct 3D
- Proporciona una resolución de hasta 800 X 600 a 65.000 colores

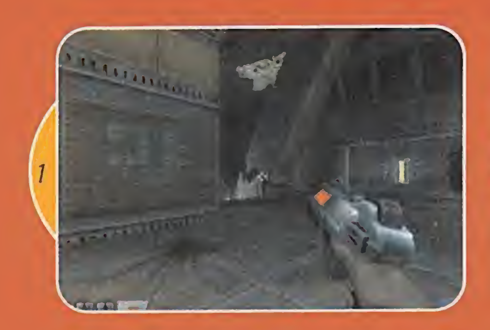
Este mes una de las 25 Monster 3Dfx que sorteamos puede caer en tus manos.

rate!!

¡¡Acelérate!! Para conseguirlo, sólo has de agudizar tu vista y descubrir qué pantallas de las que encontrarás bajo estas líneas corresponden a un juego que utiliza una tarjeta 3Dfx.

Merece la pena la Monster 3Dfx, ¿verdad?

¡¡Participa y consigue la tuya!!

1 

3 

5 

2 

4 

6 

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN «Concurso Monster 3Dfx»

Nombre:...................... Apellidos:...

Dirección: .... Teléfono:...................

Localidad:................... Provincia: .... C. Postal:.....................

Las 3 pantallas de juegos con tarjeta aceleradora 3Dfx instalada son: ....

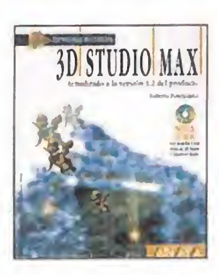




CONCURSO Monster 3Dfx

APLICACIONES

3D Studio MAX



Anaya Multimedia ha sacado al mercado un manual sobre este potente programa de diseño tridimensional, donde el lector podrá encontrar detalladas explicaciones de todo lo que concierne al programa, además de aportar notas de interés para los lectores y consejos.
Desarrollado a lo largo de nueve capítulos, destacan la multitud de ejemplos ilustrativos que contiene la obra, además de incluir un CD-ROM con modelos hechos con 3D Studio MAX una demo del mismo, y otra de Character Studio.
Ideal para aquellos que quieran profundizar en la versión 1.2 del producto.

2.995 Ptas. **720 Págs.**
Roberto Potenciano
Anaya Multimedia
NIVEL "C"

★★★★

LENGUAJES

Programación en Turbo/Borland Pascal 7. 3ª edición



Orientado hacia aquellas personas que se quieran iniciar en el manejo de este lenguaje, esta obra se ha diseñado como un curso de programación, de manera que intenta cumplir con dos objetivos, que son el enseñar a programar con un estilo depurado y enseñar las nuevas técnicas de Turbo Pascal.
En esta nueva edición se han mejorado aspectos como una mejor estructuración de la obra y una mejor organización de los distintos capítulos.

6.900 Ptas. **1.094 Págs.**
Luis Joyanes Aguilar
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

REDES

Intranets



Dado el auge que están teniendo las "Internet corporativas", la Editorial Paraninfo ha editado esta obra con el fin de que aquel que necesite echar mano de una guía, tenga en ésta un buen modelo.
Con esta obra, los lectores podrán aprender desde los orígenes de las intranets, hasta las diferentes prestaciones que pueden ofrecer, todo ello elaborado a través de once capítulos.
Si lo que se busca es saber algo de intranets, éste debe ser el elegido, pero siempre y cuando no se quiera profundizar, ya que es este aspecto se queda un algo corto.

3.995 Ptas. **366 Págs.**
James D. Cimino
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"

★★★

APLICACIONES

Photoshop 4 práctico



La última edición del fabuloso programa de Adobe tiene en esta obra una muy buena manera de enseñar a los lectores su potencia. La autora ha sabido plasmar en este manual todos los entresijos de esta aplicación de tratamiento de imágenes, desde una descripción del interfaz del mismo, hasta el uso de los plug-ins más novedosos, todo ello llevado de una forma sencilla y práctica para que los lectores no se pierdan, además de incluir un CD con utilidades.
Ideal para todo aquel que quiera iniciarse en Photoshop 4, y también para aquellos que quieran algo más.

6.900 Ptas. **768 Págs.**
Luz de León
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

DIVULGACIÓN

Seguridad en el ordenador para Dummies



Esta guía llevará al lector a través de las intrincadas tareas de hacer de su ordenador más seguro. Tanto si se es un usuario despreocupado como un trabajador de oficina, esta obra descifrará el lenguaje de seguridad y control, además de proteger datos, crear passswords efectivos y hacer copias de seguridad de los ficheros importantes.
En definitiva, es un libro que está escrito para aquellos que no se les dé muy bien el tema de la informática, y además quieran tener su equipo seguro de los riesgos que se puedan originar.

3.200 Ptas. **339 Págs.**
Peter T. Davis/Barry D. Lewis
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"

★★★

APLICACIONES

Lotus SmartSuite 97



Recomendada por Lotus, esta guía posee componentes especiales que le hacen favorito para figurar en toda librería de aquel que utilice SmartSuite.
En ella, el lector podrá encontrar todo lo que quiera saber y aprender sobre este genial paquete integrado, y que sirve de guía y manual de referencia.
Configurado a través de 30 capítulos, el usuario de esta guía podrá aprender de forma rápida y sencilla todos los entresijos de Lotus SmartSuite 97.

3.900 Ptas. **392 Págs.**
Antonio Lirola Térrez
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★

LENGUAJES

Programación en lenguajes estructurados



El principal objetivo de esta obra de la Editorial Paraninfo es conseguir que el lector realice programas en cualquier lenguaje estructurado, esencialmente en lenguaje C, mediante la adquisición de conocimientos básicos de metodología de la programación.
Está orientado especialmente a aquellos que quieran aumentar sus conocimientos en cuanto a lenguajes estructurados se refiere, lo que se lleva a cabo en dos partes bien diferenciadas –estructura de datos y metodología de la programación estructurada y programación en lenguaje C–.

3.500 Ptas.. **414 Págs.**
Enrique Quero Catalinas/José López Herranz
Editorial Paraninfo
NIVEL "C"

★★★

APLICACIONES

Curso de iniciación a Microsoft Word 97



Con el curso de iniciación de Data Futura, todo aquel que necesite inmiscuirse en el mundo de Word 97 podrá hacerlo de una manera sencilla.
Elaborado de una manera básicamente práctica, el lector se podrá encontrar en esta guía con ejercicios y soluciones propuestas, explicaciones claras, multitud de ejemplos para evitar lagunas, prácticas que pueden servir para posteriores utilizaciones y un método rápido y efectivo.

4.960 Ptas. **152 Págs.**
Data Futura
NIVEL "I"

★★★

★★★★ Muy Bueno ★★★ Bueno ★★ Normal ★ Flojo Pésimo

NIVEL E: EXPERTO NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL I: INICIACIÓN

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

ELECCIÓN IMPOSIBLE

Soy un gran aficionado a las aventuras gráficas y a los arcades en primera persona. Estoy pensando en comprarme un juego y no consigo decidirme. Y por eso pido que me aconsejéis sobre estos: «Quake II», «Blade Runner», «Turok».
También me gustaría que me solucionaséis unas dudas sobre ellos: ¿cuál es el mejor?, ¿cuál proporciona más horas de juego?, ¿cuál tiene mayor jugabilidad?, ¿cuál tiene mejores gráficos?

Raúl Mercader. Barcelona.

RESPUESTA: *La elección que nos propones no es que sea difícil, es que es imposible. Primero porque «Blade Runner» es una aventura gráfica y no por tener éste deberías prescindir de los otros dos, y segundo, porque a pesar de que «Quake II» y «Turok» son ambos arcades en primera persona, las excelencias que tiene uno, no las tiene el otro y viceversa. Creemos, y aún a riesgo de caer en un tópico, que deberías comprarte los tres.*
Y respondiendo a tus siguientes preguntas... no hay ninguno mejor que los otros tres. «Blade Runner» puede proporcionar más horas, más que nada por el hecho de que cada aventura que se juega es diferente. En cuanto a jugabilidad «Quake II» sobresale, pues tiene el modo multijugador del que carecen los otros dos. Los gráficos de «Turok» son asombrosos; la ambientación de «Blade Runner» es insuperable y los personajes de «Quake II» tienen una realización fantástica.

TARJETA 3D PARA JUEGOS

Poseo un Pentium MMX a 233 Mhz con 32 MB de RAM EDO, una tarjeta gráfica Matrox Mistique 220 y un lector de CD-ROM 16X.
He decidido añadir una tarjeta aceleradora. Consulté en la tienda y me dijeron que la más adecuada era la Matrox Millenium II, pero un compañero me dijo que no hay juegos para ella y que todo lo que sale es para la 3Dfx y encima están a punto de salir las nuevas tarjetas con el chip Voodoo 2.
Por lo tanto, os agradecería que me aconsejarais qué tarjeta iría bien con mi equipo.

Francisco Abad. Barcelona.

RESPUESTA: *A pesar de que la tarjeta que te han aconsejado es realmente buena, lo que te hace falta, ya que por la carta deducimos que te interesan los juegos, es una Monster 3D o una Maxi Gamer 3Dfx, y esto suponiendo que no quieras esperarte a la inminente salida de las tarjetas que llevan el chip Voodoo 2, que, Dios mediante, aparecerán a partir de Marzo.*

RENOVARSE O MORIR

¿Saldrá un «Broken Sword III»? Si es así, ¿cuando? ¿No os parece que «PC Fútbol 6.0» es un poco "fracasillo"? Lo digo por los requerimientos, a mi juicio excesivamente altos, sin los cuales el simulador es poco menos que horroroso y desesperante –con mi Pentium 133, 16 MB de RAM y CD de 24X, los comentarios se cortan, la resolución hay que ponerla bajísima... y esto no me pasa sólo a mí–.
¿Habrá una bajada de precios de las tarjetas aceleradoras? Estoy pensando adquirir una, pero mi bolsillo no me lo permite. ¿Se están haciendo indispensables?

Iñaki San Román. Navarra.

RESPUESTA: *De «Broken Sword III» no se sabe nada aún, así que tendremos que conformarnos con la segunda parte, por ahora.*
En lo referente a lo que dices de «PC Fútbol 6.0», no estamos de acuerdo en absoluto. ¿Has escuchado alguna vez la frase "renovarse o morir"?, pues eso es lo que ha hecho «PC Fútbol». Al querer incluir mejores gráficos en el simulador, ha sido necesario el aumento de requerimientos, y cuando salga la 7.0, lo más seguro es que sean más exigentes. Hay que adaptarse al mercado de hardware actual, pues no sería lógico que, cuando podemos disfrutar de flamantes Pentium II, los programadores de Dinamic se conformen con realizar juegos para un 386, teniendo que limitarse en muchos aspectos.

LA NECESIDAD DE UNA ACELERADORA

Tengo un Pentium 166 MMX con 16 MB de RAM y no puedo usar juegos como «Turok» o «Resident Evil» ¿Es aconsejable comprarse una aceleradora 3D, que vale unos 6.000 duros? ¿Hay alguna buena y más barata? ¿Qué juego de aviones y de coches –no Fórmula 1– me aconsejáis y me puede ir bien en mi ordenador? ¿Se sabe algo de «Heroes of Might & Magic III»? ¿Y de «Ecstatica III»?

El Anónimo Estratega.

RESPUESTA: *El precio de las tarjetas aceleradoras, en contra de lo que tú pienses, está muy ajustado y los beneficios que los comerciantes se sacan con ellas es mínimo. De todas maneras, y si no te puedes permitir ese gasto, te aconsejamos que te esperes a la salida al mercado de las tarjetas con el chip Voodoo 2, ya que, haciendo cábala, podemos prever una considerable bajada de precios en las antiguas. Te recomendamos «F-22 ADF», «TOCA Touring Car Championship» y el «Screamer Rally».*
Acerca de las terceras partes, aún no hay nada concreto.

A PREGUNTAS BREVES, RESPUESTAS BREVES

Voy a ser bastante breve con las preguntas. ¿Hay algún proyecto para lanzar un juego de «Dragon Ball Z» para PC? Si es así, ¿para cuándo estará en el mercado? ¿Necesitará algún tipo de tarjeta 3D?
¿Está disponible el juego «Final Fight» para ordenador o algún juego parecido a éste?
¿Con cuál de los dos juegos os quedaríais: «Tomb Raider» o «MDK»?

Javier Granados. Barcelona.

RESPUESTA: *No hay juegos de «Dragon Ball Z» para PC, ni ninguna noticia de que lo vaya a haber, por lo menos en nuestro país.*
El «Final Fight» precisamente no, pero está a punto de salir «Fighting Force» que lo supera con creces.
Nos quedamos con los dos.

AUMENTO DE MEMORIA

¿Afectaría a mi PC un aumento de 8 MB de RAM a 32 MB?
¿Qué aventura gráfica me recomendáis? Tengo «Tomb Raider 2» e intento aumentar la resolución al máximo, pero se ralentiza mucho ¿Desaparecerá este problema con un aumento de memoria?
Tengo un Pentium 100 ¿Me funcionará «The Curse of Monkey Island»?

Ramón Díez. Sevilla.

RESPUESTA: *Por supuesto que afectará en el rendimiento de tu ordenador, y más si tu sistema operativo es Windows 95, como nos dices en tu carta.*
Te aconsejamos «The Curse of Monkey Island» sobre todas las demás, por su divertido argumento y gráficos de antología.
A pesar de que el aumento de memoria es necesario, lo que más te puede ayudar a disfrutar a tope de «Tomb Raider 2» es una tarjeta aceleradora 3D.
Puede que te funcione, con la ampliación de memoria, aunque ya tendrías que ir pensando en actualizarte un poco –un consejo de amigos–.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

Gusto por la variedad

Pero, ¿quiénes somos? ¿De dónde venimos? ¿Adónde vamos? La estrategia se moderniza a marchas forzadas, introduciéndose cada vez más de lleno en los terrenos del tiempo real, de los gráficos en 3D y de Internet. Ha dejado de ser la cenicienta y se ha equiparado con los demás géneros de juegos, con los que ahora comparte ya protagonismo. El futuro es incierto y claro a la vez. Aunque los nostálgicos y temerosos pueden seguir mirando al pasado, pues la reedición de juegos de estrategia en series baratas cada vez es más frecuente. Hasta eso hemos conseguido, y eso que alguna vez pensamos: no somos nada. Ya veis qué equivocados estábamos.

RANKING DE BATALLAS

La lista de este mes tiene un nombre propio como protagonista: Sid Meier. El canadiense ha logrado la hazaña de meter su última obra en nuestra lista de preferidos nada más sacarla al mercado.

●Permanece ●Cambia posición ●Entrada

1.- C&C: Red Alert
2.- Warcraft II
3.- Civilization II
4.- Command & Conquer
5.- SimCity 2000
6.- Dungeon Keeper
7.- Theme Hospital
8.- Constructor
9.- Age of Empire
10.- Sid Meier's Gettysburg!

FORMA DE VOTACIÓN: *Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.*

Aunque las novedades también son abundantes, no podemos perder de vista las reediciones en series baratas, y por tanto a unos precios muy asequibles, que se están haciendo de juegos de estrategia ya clásicos. Así, encontramos a la venta títulos como «Allied General», «X-COM: Terror from the Deep», «Caesar II», «Steel Panthers», «Z», «Creatures», «Civil War», o «Warhammer: Shadow of the Horned Rat». Pero hay otros muchos en proyecto, y no debéis bajar la guardia si queréis haceros con las mejores adquisiciones.

INFORMACIÓN PRIVILEGIADA

Lo primero es lo primero, las noticias. Y la primera de ellas son nuevos datos –y una fastuosa pantalla– sobre la próxima maravilla de Firaxis. Por supuesto que estoy hablando de «Sid Meier's Alpha Centauri», la continuación natural de la saga «Civilization». Por fin sabremos qué hay detrás de ambos juegos, cuando las naves espaciales que lanzamos llegan al sistema Alpha Centauri. El juego planteará la creación de un mundo por parte de los colonos llegados allí, en una especie de "Civilization espacial". Parece un juego más de construcción de imperios galácticos, pero aportará novedades como posibilidad de modificación del mapa del juego durante el mismo, condicionamiento de las unidades disponibles según el método de juego elegido, y la creación por parte del mundo de nuevas especies que interactuarán con el jugador. Se mantiene la idea del tiempo real, y de que hasta otoño no dispondremos ni de una demo a la que hincarle el diente, digo, ratón.

Lo que parece sonar más cerca es la salida de la nueva bomba estratégica en tiempo real de Virgin y Westwood. Nooooooo, no es «C&C 2». Aún no. Se trata de «Dune 2000», igualmente esperado, y también en tiempo real con gráficos en alta resolución. El juego ofrecerá las mismas unidades e historia que el original «Dune II», pero con un interfaz mejorado –estilo «C&C»–, técnicas multimedia, y avanzadas posibilidades multijugador. Todo ello, en verano.

En verano también, e igualmente de Virgin, veremos «Dawn of War», que es de un nuevo grupo de programación llamado Illusion Machines. El juego, compuesto por treinta escenarios, está ambientado en la prehistoria, y nos acercará a las luchas entre Cromagnones, Neanderthales, y Saurianos, representados por ejércitos de hombres primitivos dotados de una serie de habilidades y con un rol predefinido: luchar, construir, recolectar, o investigar. Cada tribu se comporta según unas pautas y dispone de sus propias fuerzas mágicas, parte importante del juego, como el hostil entorno, que supondrá un elemento estratégico más. Casi nada nuevo.

Por su parte, Interplay y Cryo nos van a convertir en dioses en su juego «Intervention». En él, nuestra tarea será crear y gestionar universos, en competencia con otros dioses. La realización, en 3D, con deliciosas animaciones y efectos que nos sorprenderán, como las posibilidades multijugador: hasta 16 personas en red y 100 a través de Internet. Lástima que tengamos que esperar hasta el otoño para disfrutarlo.

En el apartado de los cada vez más frecuentes discos de escenarios, tenemos dos importantes contribuciones. La primera es de Sierra, con «Lords of the Realm II. Siege Pack», que incorpora 50 nuevas misiones –20 mapas, 20 países y castillos nuevos–, una IA más agresiva por parte del ordenador, y un multijugador mejorado. El otro disco es «The Price of Loyalty», un añadido de New World Computing para «Heroes of Might and Magic II». Este disco incluye cuatro campañas, 20 escenarios y docenas de nuevos artefactos, héroes y eventos, englobados en una historia y argumento totalmente novedosos, apoyados por una buena puesta en escena. Imprescindible para amantes de «Heroes II».

En los breves finales, la serie Great Battles... de Interactive Magic, tiene un nuevo integrante: «Great Battles of Caesar», que gozará del rigor histórico, excelencias de interfaz, y detalle gráfico de sus predecesores en la serie. También comentar la aparición de «Star Wars Monopoly», que combina las excelencias del conocido juego de mesa con la genuina ambientación de la serie galáctica. No es ningún secreto que será un éxito entre los seguidores de ambos fenómenos. Sin embargo, sí lo es la publicación por parte de Dreamworks Interactive –la compañía de Spielberg, autora de «The Neverhood»– de un juego de estrategia en tiempo real basado en la película «Small Soldiers», de la Universal, que se estrena en verano y que combinará acción real y secuencias animadas. Promete ser espectacular, por lo que os tendré informados.

YO OPINO, TÚ OPINAS

Comenzamos vuestras intervenciones con David Martín, que nos ha hecho llegar un interesante e-mail en el que, entre otras cosas, nos desvela unos cuantos trucos para **«Constructor»**. Para hacerlos funcionar no tenemos más que dirigirnos a la pantalla de un jugador o juego en red y teclearlos. Si lo hacemos bien, sonará un pitido indicándonoslo. Para activarlos dentro del juego, no tenemos más que pulsar C y aparecerá el símbolo + al lado del día. Lo que tenéis que escribir es lo siguiente:

speed471: Para aumentar la velocidad en modo multijugador.
worker902: Podremos comprar un obrero.
gangster822: Convierte obreros en gangsters.
weapons473: Podremos comprar cualquier arma para el gángster.
fences673: Nos permite construir una valla donde queramos.
loans039: Dinero que queramos del banco.
estates131: Comprar cualquier parcela.
houses738: Seleccionar cualquier casa.
build909: Pulsando CTRL la casa se construye inmediatamente al ponerla.
gadgets337: Construir cualquier aparato.
missions824: Pulsando ALT+I cambiaremos de misión.
complain840: Pulsando ALT+C anularemos las demandas.
teams418: Podremos cambiar los equipos en modo un jugador.
map751: Podremos jugar en cualquier mapa con cualquier número de jugadores.

David nos habla también de un truco para **«Transport Tycoon»** que consiste en hacer un túnel de un extremo del mapa a otro para que nos den un montón de dinero. Dicho truco funciona, y ya lo habíamos comentado hace muchos números en ésta misma sección.

Emilio Gozálvez, de Tenerife, sigue teniendo problemas en la fase 14 de **«Red Alert»**, a pesar de la explicación dada hace dos números. Concretaré un poco más. Para destruir las ►


Sid Meier's Alpha Centauri

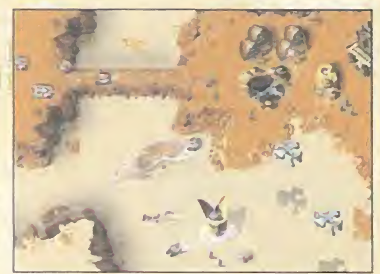

Dawn of war

Dawn of War


Intervention

Este mes podéis ver las primeras pantallas de «Sid Meier's Alpha Centauri», «Dune 2000», y «Dawn of War»

ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS


Dune 2000


The Price of Loyalty


Siege Pack


Great Battles of Caesar

Cada vez son más los juegos de estrategia que se publican a bajo precio dentro de las series baratas

torretas flamígeras necesitas utilizar a tus ingenieros, pero no sobre la torreta en sí, sino sobre su panel de control. Muchas veces es cuestión de distraer a la torreta con una unidad para que así el ingeniero pueda llegar al panel de control sano y salvo, asunto en el que la suerte tiene mucho que ver. Otras veces se puede hacer poniendo una carga de demolición en la torreta, pero en esta misión Tanya no está presente, por lo que no será posible. No obstante, es una misión difícil. Suerte.

Seguimos con «Red Alert». Desde Paraguay, Santiago Servin y Fernando Acevedo nos piden ayuda para la misión 14 –la última– con los soviéticos. Lo primero es mover las unidades hacia arriba y abajo, y no hacia los lados, para evitar los campos de minas. Para detectarlas, no hay más que hacer una construcción y, cuando vayamos a colocarla, moverla por el campo; donde el cuadrado cambie de blanco a rojo, es que allí hay una mina. Montamos nuestro cuartel general, y agrupamos nuestros tanques Mamut, mientras usamos los pesados para destruir a los enemigos que se aproximan por el Sur y por el Este, sin perdernos por entre las minas. Al norte de la base hay un puente custodiado por torretas, que destruiremos con nuestras V2. Construiremos una fábrica de armas, un taller y una base de submarinos, además de algunos tanques pesados para bloquear los intentos de desembarco del enemigo. No olvidaremos tampoco crear un aeropuerto y algunas baterías SAM. Se acercarán algunos cruceros que deberemos hundir en cuanto podamos, y aparecerán camiones recolectores de oro que también deben ser destruidos. Ahora montaremos nuestra ofensiva, mediante tanques pesados e infantería lanzacohetes, apoyados por V2.

Nicolás, desde Chile nos pregunta si, en **«Civilization II»**, hay más formas de aumentar el dinero aparte de la capitalización. Pues sí, mediante diversos métodos: aumentar los impuestos; convertir ciudadanos en recaudadores; vender construcciones de tus ciudades que no te den dinero; construir bancos, mercados o intercambiadores de mercancías; crear la maravilla de Adam Smith; cambiar a un gobierno más avanzado; o mejorar y aumentar las rutas comerciales. También puedes extorsionar a tus vecinos y asaltar sus ciudades, aunque esto te puede acarrear más pérdidas y problemas.

ATASCOS VARIOS

Continuamos con Xavier Vázquez, atascado en la pantalla 12 del juego **«Beasts and Bumpkins»**, en la que tiene que sacar a su terrorista del círculo de árboles y llevarlo hasta la torre. Pues tus problemas se han acabado con el siguiente truco: escribe **kneelbeforeme;** y después pulsando G obtendrás oro ilimitado, con F6 verás el mapa completo, y tecleando 0103 obtienes más paisanos en forma de niños.

Ernesto Adrover también tiene un atasco, en concreto en el nivel 7 de **«Dune II»**, denominado "The Building of a Dinasty", con los Harkkonen, donde busca una estrategia para resistir los ataques de los enemigos. Ya sabéis, se necesitan expertos en «Dune II».

Rodolfo di Pietro tiene **«Red Alert»**, también dispone de conexión a Internet, e incluso un modem; pero no puede utilizar Westwood Chat para jugar por Internet. Pues deberías poder hacerlo, pues el software para ello se incluye en el CD del juego; te lo puedes descargar de ***www.westwood.com/wchome/wcgetit.html***, donde también dispones de toda la información que necesites sobre Westwood Chat.

En el número 35, Antonio Blanco nos comentaba unos "extras" del editor de «Red Alert» que no sabía cómo volver a sacar. Pues bien, Francisco García, de Girona, lo ha descubierto. Si mientras hacemos un mapa pulsamos F7 y después I, podremos poner algunos elementos extra más para luego poder jugar con ellos.

Por último, nos despedimos con la solución perfecta a todos vuestros problemas en «Red Alert». Nuestro amigo Javier Guillermo Fernández dispone de partidas salvadas al principio de cada fase del juego, y las pone a la disposición de todos los que queráis pedírselas. Lo podéis hacer a través de su dirección de correo electrónico: ***Javiergf@bbvnet.com***. A cambio te diremos que, en **«X-COM: Apocalypse»**, para meter los soldados en los vehículos tienes que irte a la pantalla donde sale el vehículo y una lista de soldados. Selecciónalos y arrástralos al vehículo en el que quieres que viajen.

Y aquí termina nuestro paseo por los distintos temas estratégicos. Cuando leáis esto, ya estaré preparando la reunión del próximo mes.

El Estratega Anónimo
(alias Leonardo Da Vinci)

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

Redline Racer
Al límite de la técnica

Que la belleza y potencia de las motos es una atracción irrefrenable para muchos de nosotros, está fuera de toda duda. Lo que no es tan claro es el porqué de la escasez de títulos sobre estas máquinas que son capaces de superar los 200 km/h sin demasiados problemas. «Redline Racer» es la nueva apuesta de Criterion en este género.

CRITERION STUDIOS/UBI SOFT
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

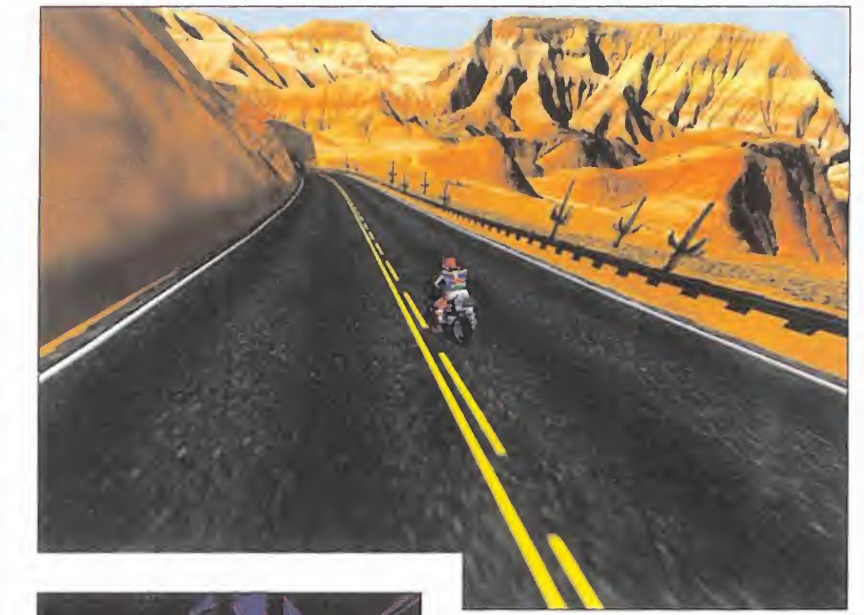
Cuando hemos comentado la escasez de juegos de motos, seguro que muchos habrán recordado de inmediato un título de no muy lejana aparición: «Moto Racer». Con esto no queremos decir que nos hayamos olvidado de él, sino que es el único exponente reciente de un género algo olvidado. De hecho, «Moto Racer» fue, y es, un juego fuera de lo común –alguna partidita en red de vez en cuando así lo demuestra–. Sólamente el hecho de intentar batir al magnífico juego de Delphine ya dice algo a favor de la confianza que los chicos de Criterion tienen en sí mismos.

NIVEL DE CALIDAD

Para entrar con fuerza en cualquiera de los géneros existentes, es preciso planear con todo detalle cuáles serán los aspectos en los que se pondrá especial atención. En este caso se pretende conseguir un nivel altísimo en tres apartados muy particulares.

El primer apartado, donde han puesto toda la carne en el asador, es el del nivel gráfico. El objetivo es crear un entorno lo más real posible, y para ello es necesario un número muy alto de polígonos, y unas texturas nunca vistas hasta ahora. Estas últimas han sido creadas en 32 bit y una resolución de 512x512, y su detalle variará en función de la potencia de cada máquina. En el mejor caso, y con una tarjeta de vídeo AGP, se llegará a casi 12 Megas de texturas.

El segundo aspecto es el que apunta a un modelo físico muy realista. Han sido necesarias muchas pruebas para que realismo y jugabilidad sobre la



Las texturas de la carretera, y del resto de superficies, son una muestra del duro trabajo de Criterion.

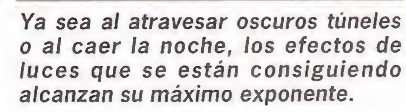












Ya sea al atravesar oscuros túneles o al caer la noche, los efectos de luces que se están consiguiendo alcanzan su máximo exponente.

moto se llegaran a dar la mano, y esto consigue que el jugador llegue a sentir los matices y el riesgo de conducir una moto al límite de sus posibilidades.

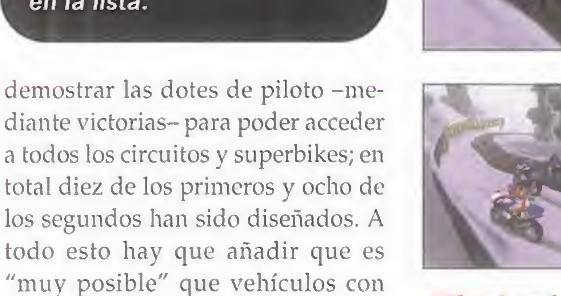
El tercer, y último, punto hace referencia a los efectos especiales. No hay nada como los pequeños detalles para dar ese toque de obra maestra a un buen juego. Olas en tiempo real, efectos de partículas, marcas de neumáticos, humo de las motos, chispas en los túneles, efectos de luces, reflejos, cascadas y un sinfín más de efectos podrán ser admirados dentro de poco tiempo.

PROGRESIÓN

Al final, independientemente de la calidad conseguida, uno de los puntos que más peso tienen en arcades de este tipo, es la cantidad de posibilidades ofrecidas, y por posibilidades nos referimos a circuitos, vehículos, equipos, opciones multijugador, tipos de carrera, etc. En este caso, no parecen haberse olvidado de nada y, a priori, el juego no presentará ninguna ausencia en este apartado.

Para circuitos y motos, Criterion ha elegido un camino muy claro: el jugador debe poner algo de su parte. Esto quiere decir que inicialmente sólo se podrán seleccionar tres recorridos y tres motos. Será necesario demostrar las dotes de piloto –mediante victorias– para poder acceder a todos los circuitos y superbikes; en total diez de los primeros y ocho de los segundos han sido diseñados. A todo esto hay que añadir que es "muy posible" que vehículos con forma de dinosaurio, cohete..., puedan ser accedidos de algún modo.

En cuanto a las opciones multijugador, un máximo de ocho jugadores

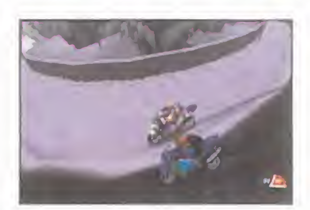




Pilotos de ambos sexos

Además de elegir moto y circuito, será posible elegir el equipo al que pertenecer. Cada uno de los ocho equipos tiene sus propios trajes de cuero personalizados y aceptan miembros tanto masculinos como femeninos. Hay dos equipos americanos, dos británicos, uno alemán, uno francés, uno japonés y otro italiano. Por desgracia, y olvidándose de los buenos pilotos aquí surgidos, nuestro país no está en la lista.









El nivel gráfico que se está consiguiendo en «Redline Racer» es impresionante







El estándar utilizado será Direct3D, pero es muy probable que se hagan versiones específicas para algunas tarjetas 3D









Según sea el circuito y las condiciones climatológicas, la conducción deberá ser más o menos moderada.



La velocidad conseguida será endiablada, por lo que los reflejos serán un arma imprescindible para enfrentarse a los intrincados circuitos

podrán verse las monturas a través de red local o Internet. Este número se reducirá a dos, como es lógico, en el caso del modem y cable serie.

SOPORTE POSVENTA

En Ubi Soft ya tienen planeada su estrategia, y ésta incluye la distribución gratuita, desde su página Web, de un editor de pistas, motos y personajes que luego podrán ser añadidos con total libertad. Además, para ahorrar trabajo a más de uno, ellos mismos ofrecerán nuevas motos y personajes durante los primeros seis meses que sigan a la fecha de lanzamiento, con posibilidades de prorroga si la aceptación es buena.

La versión beta que hemos tenido la oportunidad de probar ya desvela gran parte de las características que podremos contemplar en la versión completa. En esta primera impresión, se ha comprobado que el nivel de detalle gráfico es impresionante y que los efectos especiales suponen un nuevo paso en los juegos de velocidad. En cuanto a la rapidez, os aseguramos que hay para dar y tomar; ésta llega a tal punto que puede llegar a ser imposible rodar al máximo de la moto sin hacer una visita a los lindos terrenos de alrededor. Pero claro, todo esto aún es susceptible de sufrir múltiples modificaciones en los próximos días. Un aspecto que esperemos sea modificado es el del sonido de la moto, ya que, aparte de llegar a ser ciertamente molesto, es más similar al de una vespino que al de una moto de gran cilindrada.

«Redline Racer» puede convertirse en uno de los grandes éxitos del recién inaugurado año, pero para ello tienen que ajustar la jugabilidad al máximo; de lo contrario, el mítico «Moto Racer», aún con sus gráficos menos impactantes, mantendría su largo reinado.

J.J.V.



Warhammer: Dark Omen
La estrategia en su grado **máximo**

Fuego, metal, magia, muerte, valentía y mucha acción, son algunos de los ingredientes que los creadores de «Warhammer: Dark Omen» están utilizando para su producción. Esta segunda parte de la serie "Warhammer Fantasy", ofrecerá a todos los amantes de la estrategia, el mayor reto al que hayan tenido la oportunidad de enfrentarse.

MINDSCAPE
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ESTRATEGIA



Con «Warhammer: Shadow of the Horned Rat», los señores de Mindscape consiguieron introducir de manera exitosa el universo fantástico y medieval del juego de mesa de Games Workshop. A partir de aquel entonces, las figuritas de plomo serían sustituidas por sprites en movimiento, y las colinas, laderas y árboles construidos a base de poliestireno, pegamento, serrín y piedras, ahora lo iban a estar con polígonos texturizados.

La historia nos trasladaba a un amenazado imperio que tenía que defenderse con uñas y dientes ante la amenaza que orkos y skavens habían cernido sobre esas tierras. Un malvado hechicero trataba de reunir unos objetos míticos que le darían el poder de despertar al mal personizado. El estilo llevado a cabo para introducirnos en esa batalla fue el de la estrategia en tiempo real, pero no de una manera tan frenética como en «Warcraft II» o «Red Alert», sino algo más pausada, de forma que podíamos movernos con cierta libertad de tiempo, por los gigantescos mapeados tridimensionales, haciendo que nuestras tropas, compuestas por escuadras, se desplazasen y atacasen a los enemigos.





LLEGAN LOS NO MUERTOS

Cuando todo parecía tranquilo en el territorio imperial, y razas como los humanos, enanos y elfos podían vivir en paz, un nuevo mal se cierne sobre todos ellos.

Una vez cada mil eones, se produce la conjunción de diez planetas, todos ellos cargados de gran poder mágico, dándole a rey Dread –una oscura entidad con poder suficiente para erradicar cualquier signo de vida por completo– la oportunidad de emerger de nuevo de entre los muertos. Las posibilidades de éxito son francamente escasas, pero esta vez lo ha conseguido. Su fuerza vital ha provocado que los fallecidos se levanten en armas. Los que antaño eran sus lugares de reposo eterno, han quedado vacíos, pues ahora la muerte camina sobre la tierra con paso lento pero constante. Miles de los soldados que, tiempo atrás, lucharon junto al gran imperio, ahora pasan a formar parte del ejército del malvado Dread.

¿Podrán las fuerzas de la luz, detener ser capaces de librar de nuevo al lado luminoso de tan peligrosa amenaza?



La interfaz está siendo mejorada para que no resulte problemático su manejo en lo más mínimo.



Podremos realizar zooms y rotaciones, lo que permitirá seguir mejor los incidentes de las batallas libradas.

El juego aceptará la utilización de hardware 3D, al igual que la tecnología MMX, por lo que en ambos casos se notará mucha mejoría





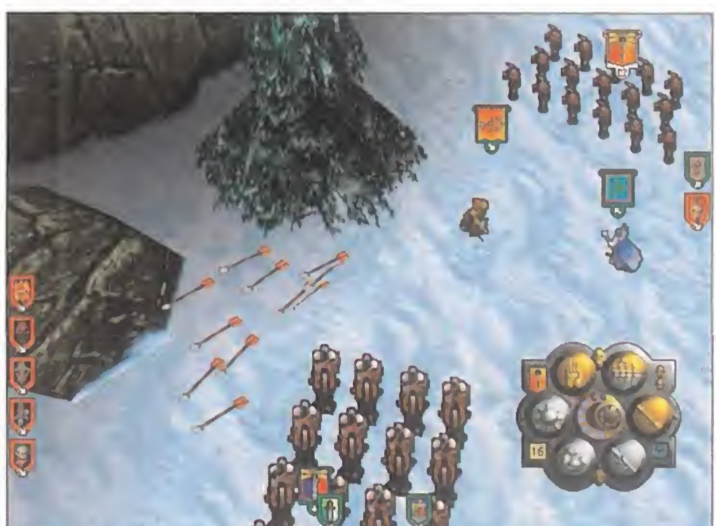


Falta warhammer 40k

Si hacemos memoria, y sin necesidad de remontarnos muy atrás en el tiempo, descubriremos que Mindscape ha realizado ya, inspirándose en los wargames de Games Workshop, dos juegos y tiene uno en proceso. «Warhammer: The Shadow of the Horned Rat», que está basado en «Warhammer Fantasy»; «Final Liberation», que nos permite participar en las más emocionantes batallas de «Epic 40K» y el –aún en proceso– «Warhammer: Dark Omen», que también se centra en «Warhammer Fantasy». Sin embargo, y a pesar de todas las horas y horas de diversión que hemos tenido y que aún están por llegar, «Warhammer 40K» –la versión futurista del juego– en la que se utilizan figuras de plomo más grandes que en su versión Epic, aún no tiene su versión para ordenador. ¿Cuánto tendremos que esperar para ver a las escuadras de exterminadores del capítulo de los Lobos Espaciales, combatir con una horda tiránida, compuesta por Carnifexes y Genestealers, o a un ejército Eldar, comandado por el Avatar, defenderse de una fuerza de choque del Caos, con Abaddon al frente, las tropas de Nurgle extendiendo su enfermedad y los marines ruidosos, atronando los oídos de todos con sus armas sónicas?

UN DIGNO SUCESOR

El sistema de juego seguirá siendo el mismo que tanto éxito le dio a «Warhammer: Shadow of the Horned Rat», pero con un interfaz mejorado enormemente, que nos permitirá un manejo mucho más preciso de nuestro regimiento y las acciones de cada tropa que lo forman. Los vídeos introductorios tendrán muchísima más calidad de movimiento y vistosidad, al igual que el juego en sí, pues para la creación de los escenarios se está usando la tecnología 3D



de las tarjetas aceleradoras y os podemos asegurar –a pesar de haber podido presenciar únicamente los primeros compases de creación del producto– que el resultado es impresionante, sobrecogedor. El efecto del agua es de los mejores que se podrán ver en mucho tiempo, al igual que la vegetación y los macizos rocosos, a juzgar por las primeras versiones que hemos probado.

Todas las tropas que aparecerán en «Warhammer: Dark Omen» pertenecerán al mundo de "Warhammer Fantasy", y, por supuesto, estarán sujetas a las reglas del mismo, pudiendo ahorrarnos, eso sí, las tiradas de dados y demás cálculos mentales, ya que del trabajo sucio se encargará el ordenador, pudiendo centrarnos en la estrategia de ataque y defensa.

C.F.M.

El sistema de juego será el mismo que el de la anterior parte, pero con un interfaz mejorado y mucho más intuitivo

M.A.X. 2
La nueva guerra biotecnológica

La segunda parte de uno de los juegos de estrategia más aclamados por la crítica, es prácticamente un hecho palpable para deleite y alegría de todos los aficionados al género que, de nuevo, quieren disfrutar de la acción que caracterizaba a «M.A.X.».

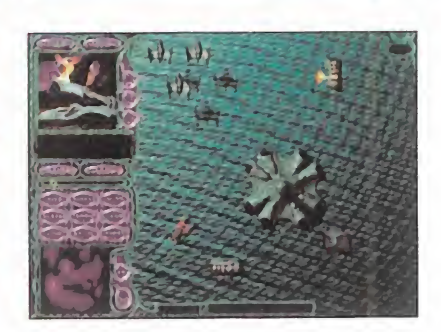
INTERPLAY
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Asalto y exploración mecanizada es la traducción al castellano de lo que significan las siglas que conforman el nombre del juego. Cuando apareció la primera parte, todos llegaron a la conclusión de que era un gran juego de estrategia por turnos con el que las horas de diversión eran infinitas, y sin embargo, los programadores no quedaron del todo contentos. La meta que desde un principio se habían planteado, únicamente pudo ser tocada de soslayo.



El modo multijugador será una de las nuevas opciones que tendrá «M.A.X. 2», pudiendo participar a la vez dos personas vía modem y hasta seis en una red local.





«M.A.X. 2» puede ser considerado de dos maneras; por un lado, el desquite del grupo creador, que por fin están logrando sus objetivos iniciales, y por el otro, la perfección exagerada de un título que, por muy poco, no la alcanzó en su primer envite.

Gracias a la superior tecnología informática de estos días, características como gráficos expuestos en altísimas resoluciones y vivos colores, opción de multijugador vía modem o red local y decenas de efectos especiales, como luces, explosiones, deformaciones, transparencias y demás, son posibles y, de hecho, están siendo incluidas, en una demostración de que los programadores no quieren escatimar ni un ápice de sus posibilidades.

Dispondremos de más de cien unidades diferentes que podremos elegir con total libertad, para conformar nuestro ejército alienígena

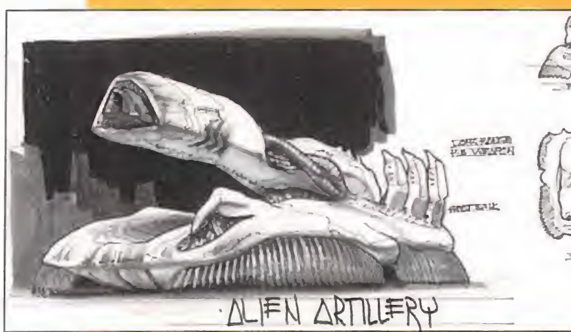
CORREGIR PUNTOS FLACOS

Un paso previo a la programación de «M.A.X. 2», que ya se encuentra en curso, ha sido realizar toda una serie de preguntas a profesionales del sector y aficionados a los juegos de ordenador, acerca de las cosas que gustaban y de los puntos flacos que, a su parecer, tenía «M.A.X.». Tras meses













Remodelado de las unidades

En «M.A.X. 2» habrá más de cien unidades diferentes, unas nuevas y otras que ya pudimos manejar en la primera parte, pero todas con una fase de diseño o edición en papel a sus espaldas, que hace posible su elevado número de detalles, a pesar del reducido tamaño que tendrán en pantalla.





Los terrenos serán creados de manera que afecten constantemente las acciones de las unidades, de forma que si un tanque cruza una montaña, se moverá más lentamente que si lo hace por terreno llano.

reuniendo datos y recabando opiniones, comenzaron la ardua tarea de traducir todos esos esquemas y puntos importantes a bytes de información, ensalzando lo bueno y eliminando o arreglando lo malo y, la verdad, es que el resultado está siendo increíble en todos los aspectos.

Una de las cosas en las que los encuestados más coincidieron era el asunto del juego en tiempo real. «M.A.X.» se desarrollaba por turnos, y la creciente adicción por títulos como «Warcraft II», «Red Alert» o «Total Annihilation» hacía necesario incluir dicha opción, y así va a ser, con el dato complementario que se seguirá respetando el sistema anterior, con lo que los nostálgicos no podrán poner ninguna pega. Igual de insistentes fueron con el apartado de la inteligencia artificial, pues en el juego original, a pesar de que la máquina preparaba pseudo-estrategias, al final todas desembocaban en un ataque directo con todas las unidades de que disponía, con lo que siempre podíamos terminar los niveles colocando una férrea línea de defensa pudiendo pararles los pies. Ahora, no podremos usar esa táctica si lo que queremos es vencer, pues puede que a la primera sirva, pero el ordenador irá aprendiendo y superándose a medida que nosotros lo vayamos haciendo también.

Dentro de muy poco tiempo, la guerra extraterrestre estallará en todos nuestros ordenadores, gracias a la segunda entrega de uno de los títulos pertenecientes al género de la estrategia más importante de la historia del software lúdico.

C.F.M.

La segunda parte de «M.A.X.» incluirá muchísimas mejoras en relación con su predecesor, siendo un juego mucho más completo a todas luces

Earthworm Jim 3D
Aires de renovación

La fama de Shiny como reyes de los juegos más extravagantes de la historia, comenzó a cimentarse con el personaje que dio nombre a uno de los títulos más divertidos que hayamos vistos nunca, «Earthworm Jim». Ahora, se prepara para visitar de nuevo los ordenadores y consolas de todo el mundo, aunque dotado de un nuevo "look" y con una particularidad realmente asombrosa, puesto que la tercera entrega de las aventuras de tan peculiar personaje, no está siendo desarrollada por Shiny.

VIS/INTERPLAY
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION, N64**
ARCADE/AVENTURA

El equipo que se encuentra tras la programación de lo que será «Earthworm Jim 3D» es un grupo escocés, VIS, que con Interplay y Shiny en la producción ejecutiva, se han encontrado casi sin comerlo ni beberlo con uno de los proyectos más atractivos y apetecibles que imaginarse pueda. El mismo Chris Kurl, cabeza pensante de VIS, reconoce que «Earthworm Jim» y su secuela siempre han figurado entre los juegos preferidos de varios de los integrantes de su equipo, y que para ellos Dave Perry es poco menos que uno de sus ídolos.

Por otro lado, el nombre del juego ya lo dice todo. «Earthworm Jim 3D» añade una dimensión extra, las 3D, a la visión que Shiny nos mostró hace unos años de lo que debe ser un título de acción y plataformas de gran calidad. Y si bien en VIS tienen muy claro que «Earthworm Jim» era un título que siempre se había prestado al aliciente de la tercera dimensión, no se puede hablar, como tal, de una versión o adaptación de una idea básica, puesto que estamos ante un título realmente nuevo.

No es menos cierto que VIS está respetando las premisas que animaron a Perry en su creación original, y que el tener además a Interplay y Shiny en tareas de producción implica que todo el desarrollo ha de verse aprobado por ambas compañías en su totalidad. Pese a ello, la libertad que este grupo escocés está teniendo es casi total en la creación de «Earthworm Jim 3D», lo que se ve, en primer lugar,





La configuración automática de las perspectivas de cámara ofrecerá, a menudo, una visualización pseudo 2D.

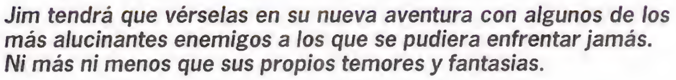
en el esbozo del guión que el juego ofrecerá.

Nuestro héroe, Jim, tras concluir uno de sus espectaculares trabajos, ve –mejor dicho, siente– cómo una vaca –de esas a que son tan aficionados en Shiny– cae sobre su cabeza, dejándolo inconsciente. Para su sorpresa, Jim despierta en el interior de su propio cerebro, que ha sido gravemente dañado por el desgraciado accidente, y se da cuenta que sólo podrá despertar en el mundo real una vez haya reparado las áreas que han quedado dañadas en su cabeza. Así, los escenarios por los que Jim deambulará en su peculiar aventura serán zonas de su subconsciente, en las que fantasías, temores, traumas infantiles y demás, compondrán un siniestro mosaico de delirantes y alucinantes fases, por las que el inefable gusano deberá vérselas con los peligros más inimaginables.

«Earthworm Jim 3D» está siendo concebido, en la práctica, como un arcade "en el sentido en que, por ejemplo, se pueda considerar a «Mario 64» como un arcade", afirma Chris Kurl. De semejante afirmación se desprenden varios datos. El primero, es que estamos ante un programa con grandes dosis de aventura –áreas secretas,







Jim tendrá que vérselas en su nueva aventura con algunos de los más alucinantes enemigos a los que se pudiera enfrentar jamás. Ni más ni menos que sus propios temores y fantasías.





puzzles, enigmas...–, al tiempo que ofrecerá toda la jugabilidad, diversión y adicción que de un juego de plataformas se pueda esperar. Por otro lado, y a diferencia de los títulos anteriores protagonizados por Jim, estamos ante un juego que no ofrecerá una acción lineal, ni al pasar de una fase a otra, ni en la acción que en cada una de ellas se pueda llevar a cabo. No se trata únicamente, según Kurl, de añadir un aliciente visual, sino de aprovechar las posibilidades de libertad de acción que ofrecen las 3D, y aplicarlas en todo el desarrollo del juego.

Técnicamente, se puede considerar a «Earthworm Jim 3D», además, como un título a tener muy en cuenta. El engine desarrollado por VIS, según cuenta Kurl, no es el típico que se pueda encontrar en un juego 3D, puesto que la exigencia de tratar a Jim como un personaje más de cómic que de videojuego, lleva a procurar otorgar una visión de "vida" a todo el entorno, algo complicado de conseguir trabajando sólo con polígonos. Así, VIS encuentra más apropiado combinar modelos 3D poligonales con tecnología voxel, que además permite trabajar en condiciones más limitadas de proceso, consiguiendo un detalle más elevado, en el aspecto gráfico.

No es la primera vez que algo así se encuentra en un videojuego, pero en VIS aseguran que «Earthworm Jim 3D» será algo completamente distinto a cualquier juego visto hasta ahora.

En cualquier caso, lo que parece claro es que a VIS, independientemente de tener a Shiny e Interplay detrás, le mueve una filosofía cada vez más difícil de encontrar en el sector, y es la de crear algo único y novedoso. Aparte de «Earthworm Jim 3D», el grupo se encuentra enfrascado en el desarrollo de tres títulos más. Cada uno tan distinto del otro como imaginarse pueda, y siempre con un objetivo de innovación que lo haga destacar sobre el resto de juego disponibles en el mercado. Como afirma Kurl, "lo que VIS no ofrecerá jamás es un clon de «C&C», que no tenga nada que ofrecer aparte de ser un clon de «C&C», o un clon de «Tomb Raider» que sólo se diferencie del original por haber diseñado un personaje protagonista de proporciones espectaculares."

F.D.L./D.D.F.



Hasta el más pequeño detalle, el nuevo proyecto de VIS conserva toda la esencia del juego original







Incoming
Abrir camino



Cuando el reinado de las tarjetas aceleradoras se aproxima, la batalla por la supremacía en la calidad del software ya no se verá tan afectada por la tecnología. Así, unos gráficos espectaculares habrán de encontrar su igual en jugabilidad y originalidad. Algo en lo que «Quake 2» ha marcado el camino. Camino por el que «Incoming» discurrirá.



Helicópteros, tanques, naves espaciales... son sólo algunos de los vehículos que se ponen a nuestra disposición. La variedad es un aspecto muy cuidado.







RAGE SOFTWARE
En preparación: **PC CD**
ARCADE

Cuando los primeros modelos de aceleradoras 3D hicieron su aparición, ciertos títulos de renombre se mostraron como los abanderados de las nuevas tecnologías, aunque de una forma tímida y expectante. Los parches de adaptación a las distintas marcas en oferta, y basados en muy diferentes APIs –Open GL, Glide, D3D...–, han dado paso a las versiones híbridas que, en la actualidad, el 90% del sof del mercado ofrece. Es raro encontrar un título de calidad –aunque todavía, inexplicablemente, los hay– que no ofrezca en el mismo CD la posibilidad de instalación como software, y con opción extra para hardware 3D.

Pero, además, de un tiempo a esta parte han empezado a surgir los juegos que, finalmente, acabarán por imponer la línea estratégica de base tecnológica avanzada, escogiendo como únicas posibilidades aquellas basadas en las opciones de aceleración por hard. «Incoming» está en este grupo.

ASENTAR EL ESTÁNDAR

Nos guste o no, el futuro –no tan lejano– de los juegos de PC reside en la aceleración 3D por hard. Compañías como id ya han anunciado que sus próximos proyectos dirán adiós, para siempre, a la base del render únicamente por software.

Sin embargo, estas noticias hay que tomarlas por el lado bueno, ya que, a partir de ahora, el nivel de calidad gráfica quedará asegurado –en teoría– y la gran batalla se decidirá en aspectos cada vez más olvidados como jugabilidad, originalidad, adicción, realismo,

etc. Es decir, la verdadera esencia del videojuego. «Incoming» parece que, además de decantarse por la base tecnológica, pone toda la carne en el asador en cuestión de jugabilidad.
No olvidemos, eso sí, que estamos hablando de un título que será, más que nada, un arcade. Espectacular, preciosista en su diseño..., pero un arcade. Y el que Rage se haya decidido por este género, partiendo de las exigencias que ya han quedado planteadas, y que se le harán a «Incoming», obliga a afrontar un reto muy elevado. Aún así, los chicos de Rage no se están durmiendo en el desarrollo del producto, puesto que tienen muy claro que a su juego le será demandada una calidad sobresaliente a todos los niveles.
«Incoming» parte de una base bastante original en el concepto. Nuestra labor será la de pilotar muy diversos vehículos, desde tanques a helicópteros, hovercrafts, naves especiales, etc., pero con una óptica muy curiosa, que es la defensa de sectores de terreno, y no el ataque contra enemigos, avanzando por un escenario, en una línea parecida al «Lylat Wars», de N64.

MÚLTIPLES POSIBILIDADES

Otra de las cuidadas opciones de «Incoming» es la que hace referencia al soporte multiusuario. Cuando las partidas en red están comenzando a mostrarse como la tónica general, «Incoming» no hace hincapié, únicamente, en esta opción, sino que también incluirá una modalidad de pantalla partida, muy usual en consolas.
Otra de las curiosidades de «Incoming» es que se habla de una posibilidad –aún no definida– de poner dos versiones del juego. Una primera, más cara y completa en cuanto a opciones de juego, en la que se ofrecerán escenarios de mayor complejidad y extensión, así como una considerable dosis de estrategia en las distintas misiones. La segunda versión será un arcade en el sentido más estricto del término.
Y, además, no debemos olvidar que «Incoming» no exigirá unos requisitos de sistema elevados –con opciones extra de soporte de nuevas tecnologías como AGP, por ejemplo–, sin ninguna razón de ser. Exquisitamente trabajado en el tema de la calidad visual, efectos especiales como las explosiones, el humo, diversas condiciones meteorológicas, una cantidad ingente de polígonos simultáneos en pantalla, etc., aseguran un juego, técnica y visualmente, de una calidad superior.
La apuesta de Rage es fuerte, pero podemos aventurarnos a afirmar que las cartas que tienen en la mano confirman que no se trata de un farol.
Habrá que estar, sin duda, muy atentos a «Incoming».

F.D.L.



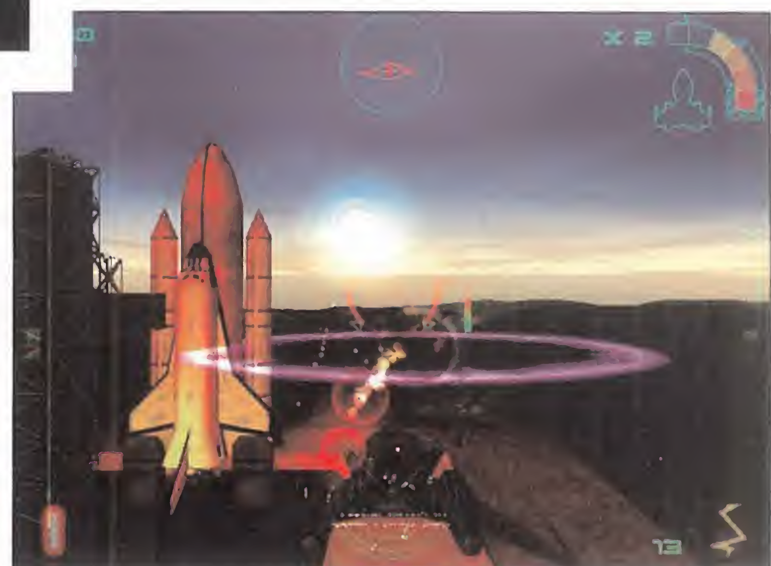
Una de las opciones más curiosas de «Incoming», y que hace tiempo había dejado de ser considerada por la gran mayoría de desarrolladores, es la pantalla partida en modo de dos jugadores, sobre una misma CPU.





La explosiva calidad gráfica de «Incoming» es tan sólo la tarjeta de presentación para un producto que ofrecerá, ante todo, un gran nivel de jugabilidad







DIVIDE
El simulador definitivo del caza F-22
Utilizando lo último en ingeniería de
Toma el control de 100 millones de d
Explora con todo detalle el entorno d
Quedarás cautivado al experimentar
TU DOMINARAS ESTE
OPERACIONES CON
28 TONELAD
DE TECNOLOGIA
F22
DID AIR DOMINANCE FIGHTER

& conquer

tware, DID trae el único juego que es igual a la realidad.
res y lanza tu imaginación dentro del ambiente de simulación de vuelo más real.
uelo de las maniobras que posibilitan los propulsores del F-22 Air Dominance Fighter.
ensación de "estar ahí".

TEATRO DE

AS

PODER

Pilota el caza F-22 o dirige una guerra desde la base aerotransportada y el sistema de control. Vive esta experiencia única de simulación de vuelo con F-22 Air Dominance Fighter

"El mejor simulador de vuelo del momento"
OK PC GAMER-93%

"F-22 ADF roza el techo de la perfección"
MICROMANIA-93%

Distribuido por:





www.did.com

Battlespire
El tercero en discordia



Así, a primera vista, el nombre de este juego no dice mucho ni da pistas sobre su posible filiación o género. Si a eso añadimos que se trata de un JDR, el despiste se desborda, ya que es consuetudinario en esta clase de juegos la pertenencia a una saga. ¿Estaremos ante el nacimiento de una de ellas?

BETHESDA SOFTWORKS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
JDR

Ya adelanto que la respuesta es no. La tercera pista es el nombre de sus creadores: Bethesda Softworks. A los amantes del género le estarán sonando unas remotas campanas, pero aún así quizá no se establezca parentesco alguno. Ya sólo nos quedan por escribir tres palabras: «The Elder Scrolls». En efecto, «Battlespire» es obra de los mismos productores de la serie recién nombrada, que tenía hasta el momento dos capítulos: «Arena» y «Daggerfall». El primero de ellos no ha sido publicado en nuestro país. Sí ha recibido tal privilegio el segundo, pasando sin pena ni gloria.
Parece que en España «Daggerfall» ha sido incapaz de atraer el interés de la mayoría. Pero aquellos que han caído en sus redes son radicales: el mejor JDR con que han jugado nunca. Ante tal situación no cabe duda de que hay que atender bien a «Battlespire».



Las nuevas aventuras de la serie «The Elder Scrolls», «Battlespire», transcurrirá en un escenario totalmente diferente a sus antecesores: los reinos Daedricos.

¿TERCERA PARTE?

Lo primero que parece quedar claro es que «Battlespire» no tiene intención de ser una continuación de la serie «Elder Scrolls». En palabras de los propios autores: "«Battlespire» es extraordinariamente NO parecido a «Arena» ni a «Daggerfall»; además, se desarrolla en un lugar en absoluto parecido a Tamriel –territorio en que tenían lugar las otras dos aventuras–".
En concreto, transcurrirá en los reinos Daedricos. La aventura se estructurará en torno a siete niveles, independientes entre sí, lo que supondrá una significativa diferencia respecto al sistema usado en «Arena» y «Daggerfall». En ambos juegos, el escenario era enorme y realista, con ciudades y tiendas, y cosas bastante humanas y normales. Por contra, los reinos a que dirigemos nuestros pasos en esta ocasión serán algo más raros: la orografía, la arquitectura, los artefactos... serán extraños; los Daedra están un poco locos.
Sin embargo, tampoco parece que vaya a haber diferencias muy profundas en el resto de aspectos. El interfaz visual estará bastante mejorado, en cuanto a manejo y rapidez. Y los escenarios tendrán una pinta estupenda. Suponemos que el desarrollo estará a la altura de tal mundo, pero para



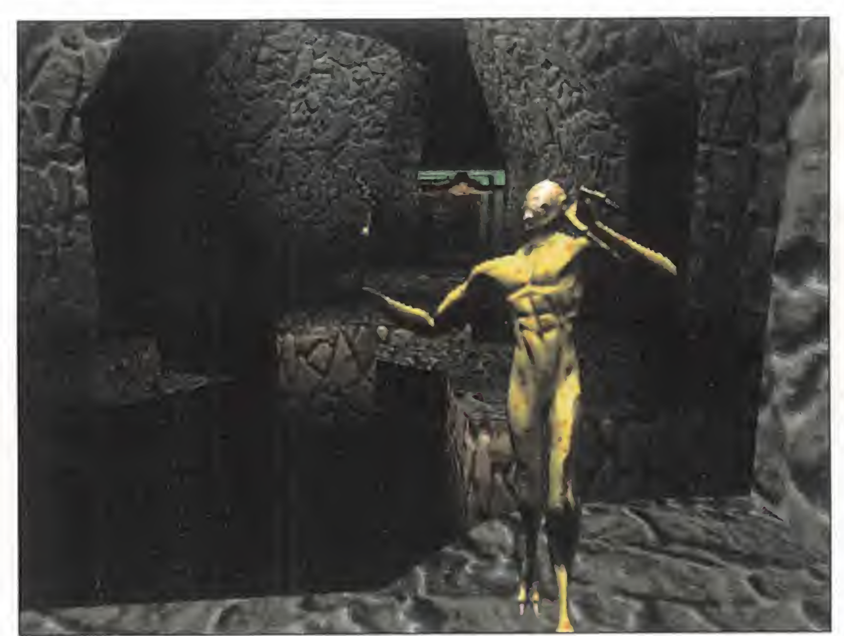


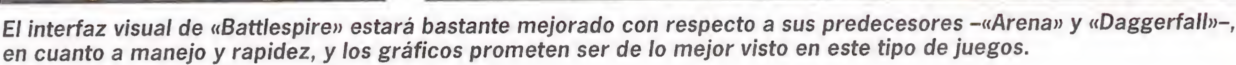


Una de las más importantes novedades que tendrá «Battlespire» será la creación integra de los personajes que se vayan a utilizar.









El interfaz visual de «Battlespire» estará bastante mejorado con respecto a sus predecesores –«Arena» y «Daggerfall»–, en cuanto a manejo y rapidez, y los gráficos prometen ser de lo mejor visto en este tipo de juegos.







confirmarlo habremos de jugar en profundidad al juego.
El sistema de generación de personajes es otro de los aspectos del juego en que se están introducido importantes mejoras. Como primera novedad, aunque baladí, podremos personalizar la cara de nuestro héroe. Además, aparece la definición de clases, como aspecto intermedio en la generación del héroe. Clásicamente, es al definir al héroe donde configuraremos sus habilidades, magia, resistencia y otros atributos. «Battlespire» asociará estos parámetros a una clase, con lo que se podrán generar diversos personajes con idénticos atributos y habilidades..

MÁS ALLÁ DE LOS CLÁSICOS

El sistema de magia también promete novedades. Los JDRs más sofisticados en este aspecto suelen permitir que un mismo hechizo tenga diversos niveles de fuerza. Pues bien, «Battlespire» irá más allá: cada hechizo se podrá configurar con aspectos como el tipo de detonación, la clase de daño que hace, el sujeto o área a que afecta, la duración del mismo o su magnitud.
La aventura promete estar repleta de acertijos, monstruos –con todos ellos se podrá interactuar– y obstáculos. Una vez más los creadores nos prometen que habrá diversas formas de resolverlos. Así, si nos enfrentamos a una adivinanza, tendremos la ventaja de acelerar el desarrollo si la acertamos. Pero si no, siempre podremos explorar el territorio para encontrar una solución por otros medios.
Y ojo con despechar a todo ser móvil a la primera de cambio. Ya se nos advierte de que el diálogo puede ser más provechoso que el combate en algún caso. Pero, por si las moscas, los chicos de Bethesda nos aseguran que también lo han previsto: todo aquello de interés que nos hayan de contar los personajes, podremos aprenderlo también mediante el método de exploración exhaustiva del territorio.
Con todo, hay un hecho que me produce cierto resquemor: la existencia de siete niveles independientes, parece aproximar este JDR a los arcades tipo «Doom». Esperemos que haya un cierto hilo argumental que dé continuidad a la aventura en estos "saltos".

OPCIONES MULTIJUGADOR

Otro aspecto reseñable es que permitirá la participación simultánea de jugadores a través de red, lo que sin duda colaborará a hacerlo más interesante.
Una presentación adecuada, un manual entretenido, un buen y eficaz automapa, y el omnipresente sentido del humor de Bethesda Softworks, son otros factores que colaboran a enriquecer la oferta que supone este juego. «Battlespire »parece contar con los requisitos necesarios –no suficientes– para conseguir el éxito en España que se denegó a sus predecesores.

Ferhergón

La existencia de siete niveles sin conexión parece aproximar a «Battlespire» a los arcades tipo «Doom»





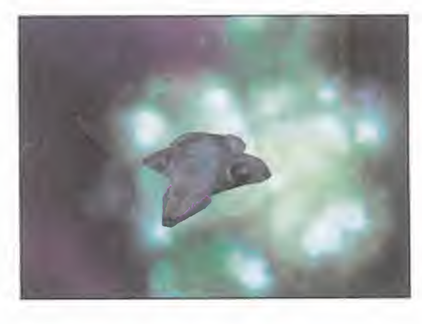
La interacción con los seres que aparecerán en la aventura, según prometen los chicos de Bethesda Softworks, será vital para la culminación de la misma.

Wing Commander Prophecy
La saga continúa

Si se hiciera una encuesta sobre las sagas de videojuegos de mayor reconocimiento, no hay duda que «Wing Commander» estaría entre los más votados. Gracias a Origin hemos podido, y podremos, disfrutar de las epopeyas galácticas más espectaculares de todos los tiempos. Luces, sillón, palomitas, cámara, joystick y acción.









La sala de recreo nos ayudará a conocer a los demás pilotos fuera del campo de batalla.

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR ESPACIAL

Los extraterrestres no parecen tener la más mínima intención de abandonar sus planes de atacar a nuestra raza. Desde la primera entrega, se vienen sucediendo continuas batallas y éste no parece que sea el momento idóneo para una tregua. En esta ocasión, unos alienígenas de raza desconocida ha penetrado en el sistema Kilrathi con intenciones desoladoras.

En esta nueva entrega asumiremos el papel de un piloto novato sobre el que recae una gran responsabilidad

Los gatos del «Wing Commander IV» han cedido el paso a una especie de escarabajos inteligentes que tienen la intención de hacer realidad una vieja profecía relacionada con el fin del mundo. En tus manos y en las del resto de pilotos está el futuro de la humanidad. ¿Mucha responsabilidad para alguien tan joven?...

FMV A TOPE

Uno de los aspectos que han caracterizado a esta saga es la gran cantidad de vídeo digital incluido. Gracias a él se puede construir una historia que rodee los combates y que consiga hacer sentir al jugador como parte real de la misma. En este caso, y aunque se rumoreaba una posible disminución de esfuerzos en este apartado, las secuencias digitalizadas van a seguir siendo parte esencial en la aventura. Si no se realizan cambios de última hora muchos van a ser los minutos de vídeo incluidos en los tres CDs de los que constará el juego. Desde luego, visto lo visto, va a llegar un momento en el que para juzgar un juego sean de gran ayuda conocimientos sobre el mundo interpretativo.

En «Wing Commander Prophecy» ya no seremos Blair, el gran jefe con acceso a todo tipo de material bélico. En este caso el protagonista será Casey, un recien salido de la academia al que la fama de su padre le precede allá por donde va. Todos, resto de novatos y veteranos, piensan que ha



sido la figura de su padre la que le ha hecho llegar a lo que es, por lo que la única manera de demostrar su valía es pilotando mejor que nadie.

COMBATE ESPACIAL

El corazón sobre el que ha sido creado esta nueva, que no última, entrega, es un complejo y detallado simulador de combate. Todo apunta a que será un lujo poder contemplar la belleza de sus efectos y la suavidad de sus movimientos. La típica simplicidad con la que se dotaban los fondos espaciales –generalmente una cuantas estrellitas–, ha dado paso a una perfecta combinación de nebulosas, meteoritos y planetas sobre los que se mueven decenas de cazas en plena lucha. Las naves enemigas estarán dotadas de un detalle excepcional y sus diseños futuristas llamarán la atención desde el primer momento. Incluso nos encontraremos con grupos de naves que serán capaces de acoplarse para dar lugar a otra de mayor tamaño y poder ofensivo.

Al igual que en anteriores versiones, nuestro protagonista no volará solo, sino en compañía de los mejores pilotos del TCS Midway. Durante la lucha podremos comunicarnos con cualquiera de ellos y solicitar ayuda en caso de dificultades, todo ello con una facilidad extraordinaria. Esta sencillez unida a la inteligencia artificial de nuestros compañeros –que se las arreglarán bastante bien solitos– prometen ser uno de los puntos fuertes de las fases arcade.

AUSENCIA IMPORTANTE

Muchos de los fans de la serie «Wing Commander» han estado esperando la aparición de una nueva entrega con la esperanza de que los programadores de Origin incluyesen las esperadas opciones multijugador. Pues en esta ocasión, de nuevo, tampoco van a ver colmadas sus expectativas porque esta opción ha sido finalmente obviada. Se podría pensar que para realizar luchas espaciales entre amigos ya está el «X-Wing vs TIE Fighter», pero una opción de juego cooperativo que permitiese avanzar conjuntamente en las misiones sí que hubiera sido muy interesante.



El diseño de las naves enemigas será uno de los puntos más destacables de «Wing Commander Prophecy».

Lo que queda claro es que a esta innovadora saga le queda todavía mucha vida y, a expensas de que este título aparezca, estamos seguros que en Origin ya trabajan en un nuevo proyecto relacionado con éste.

J.J.V.

Las secuencias de vídeo seguirán siendo parte fundamental en el desarrollo del programa





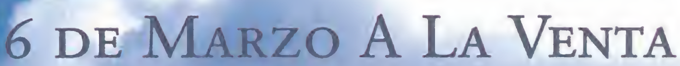
Todos aquellos que dispongan de una tarjeta compatible Direct3D podrán disfrutar de unos efectos de luces realmente impactantes.

PUEDEN SUPERARSE A SÍ MISMOS.



Compruébalo en la DEMO que encontrarás en el CD-ROM de Micromanía

Soporte para tarjetas 3D





En Quioscos, Grandes Almacenes y Tiendas de Informática
Por sólo
2.995 Ptas.

"Flying Corps es un fuera de serie"
PC Gamer [90%]
"El simulador aéreo definitivo sobre la 1^GM"
PC Games [A]
"El nuevo Rey de los simuladores Aéreos de la 1^GM"
Computer Gaming World [4/5]
"Flying Corps es sencillamente Impresionante"
Computer Game Entertainment [98%]



Un producto distribuido por





www.dinamic.com 91 6586008 fax 91 6532015

El Quinto Elemento
Inevitable

Basado en el film del mismo nombre, «El 5º Elemento» será una "aventura de esploración", según Kalisto

KALISTO/MICROPROSE
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
ACCIÓN/AVENTURA

La gran influencia del llamado séptimo arte se deja notar, una vez más, en el mundo de los videojuegos con la adaptación, en la presente ocasión de la mano de Kalisto, de una película que representó el más ambicioso proyecto europeo dentro del campo de la ciencia ficción. «El 5º Elemento» contaba con todo para convertirse en un éxito: un presupuesto disparatado, un elenco de lujo, el apoyo de una importante productora, un director reputado... pero no cuajó. No está demasiado claro si ese peculiar estilo de cómic –cómic francés– del que hacía gala la película no era, precisamente, el camino más adecuado para intentar hacer la competencia a los maestros absolutos del género, los norteamericanos. El caso es que «El 5º Elemento», con sus defectos y virtudes, no triunfó, pese a poder considerarla, cuando menos, una película bastante honesta.





El hecho de que «El Quinto Elemento» parta de la base del engine utillizado en «Nightmare Creatures», hace pensar en una calidad técnica más que notable.

Pero dentro de poco se dará una segunda oportunidad de "redención". Una segunda oportunidad que no está, sin embargo, en el campo del vídeo –ahí ya no nos metemos–, sino en el videojuego.

Kalisto se ha ido fraguando una merecida fama en el mundo del ocio interactivo. Sus últimos títulos –«Dark Earth», «Ultim@te Race», «Nightmare Creatures»...– pueden ser considerados de notable calidad lo que, a priori, hace pensar en «El 5º Elemento» como un juego a tener en cuenta. Mucho más, al descubrir que se trata de una combinación de aventura y acción en 3D, que parte de la base técnica del engine de «Nightmare Creatures» y que nos pondrá en el pellejo de los dos personajes principales de la película, Korben Dallas y/o Leeloo, dependiendo de la fase y de la tarea a realizar. Sin embargo, sus autores prefieren considerarlo como "una aventura de exploración". Algo ligeramente "extraño" en su concepto, pero que según Kalisto hay que tomar al pie de la letra, puesto que quieren alejarse de comparaciones con juegos como «Tomb Raider».





Quizá la fuerte influencia del film, muy notable por la inclusión de secuencias de vídeo extraídas de la película, pueda hacer olvidar las comparaciones con títulos de estructura similar, pero mucho nos tememos que resultará complicado. Y es que cada vez parece haber menos vías de escape para dar salida a la originalidad, mucho más cuando una licencia se encuentra de por medio, a la hora de afrontar un desarrollo.

En cualquier caso, habrá que dar un voto de confianza a «El 5º Elemento» hasta la versión final, esperando que su calidad técnica y una –esperemos– elevada adicción, puedan subsanar un nulo nivel de frescura en sus ideas.

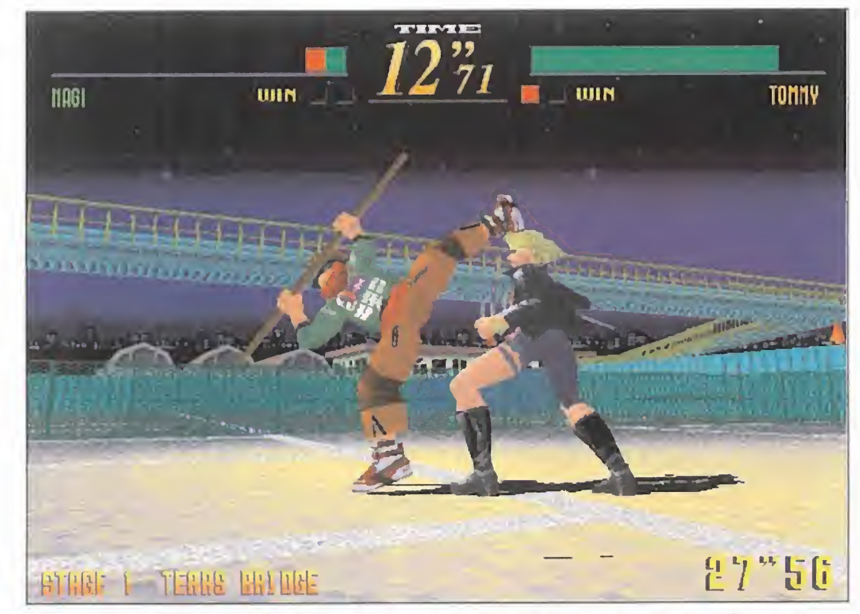
F.D.L.

Last Bronx
Justicia en las calles

SEGA
En preparación: **PC CD(WIN 95), SATURN**
ARCADE

La calidad de la versión para PC será muy cercana a la de la máquina recreativa

Una de las últimas máquinas recreativas pertenecientes al género de la lucha, realizada por Sega, ha sido «Last Bronx», que ya ha despertado gran interés entre todos los aficionados, por lo cuidado de sus gráficos y la enorme cantidad de movimientos de que disponen. Ocho serán los personajes que tendrán que enfrentarse en los típicos escenarios callejeros, como una zona en obras, un parque o una calle central, usando armas de melee como utensilios de defensa y ataque, además de unas buenas dosis de artes marciales que les permitirán realizar mortíferas patadas, llaves y luxaciones varias; todo es válido para ser el mejor de la jungla de asfalto. La variedad entre los contendientes será enorme, pues van desde un jovencito de trece o catorce años, aficionado al rap, hasta un fortachón lleno de tatuajes, pasando por una animadora cuyos bastones son más peligrosos de lo que parecen.



Los protagonistas de «Last Bronx» han surgido de los peores suburbios, y como la vida les ha enseñado a defenderse, se han convertido en expertos luchadores.

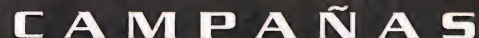
El sistema de creación de «Last Bronx» es el mismo que se ha utilizado para la serie «Virtua Fighter», aunque bastante más depurado, lo que le está permitiendo a los programadores un mayor número de polígonos por personaje y una elevada fluidez de movimientos. Numerosos modos de juego, entre los que se incluirá uno de cooperación en el que dos personas podrán luchar simultáneamente contra la máquina, un vídeo de introducción hecho con puros dibujos animados y muchas cosas más, son las que nos esperarán en este nuevo título de Sega que dentro de muy pocos meses desatará la ley de las calles en nuestro PC y en la Saturn. ¿Seremos lo suficientemente fuertes como para prevalecer sobre todos nuestros adversarios?



C.F.M.



Star Wars
X-Wing vs. TIE Fighter

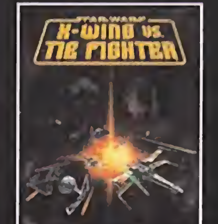


BALANCE OF POWER™

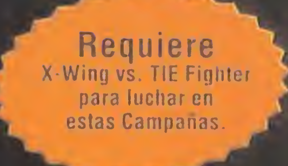
CAMPAÑAS

La Batalla continúa

Sumérgete en un nuevo capítulo de Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter con las nuevas campañas de Balance of Power...
El disco de misiones incorpora: el caza de combate rebelde B-Wing, un Súper Destructor Imperial con mayor poder de fuego, nuevos transportes espaciales como el Corellian Corvette o el Crucero Ligero Calamari... además de 30 misiones que completar para uno o varios jugadores y compatibilidad con tarjetas aceleradoras 3D.



X-Wing™ vs. TIE Fighter™
-Compatible 3Dfx-





www.lucasarts.com

PC CD-ROM

Web oficial de La Guerra de las Galaxias
www.starwars.com



ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

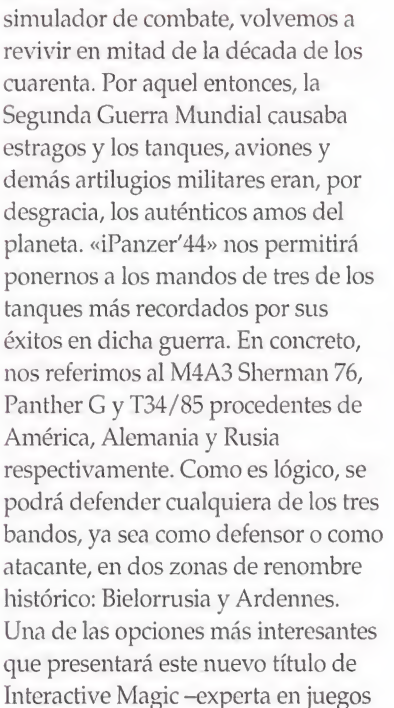
iPanzer'44
Toneladas de destrucción

Con «iPanzer'44» podremos manejar tanques, formaciones e incluso compañías completas





CHARYBDIS ENTERPRISES/ INTERACTIVE MAGIC
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR



De nuevo, de la mano de un simulador de combate, volvemos a revivir en mitad de la década de los cuarenta. Por aquel entonces, la Segunda Guerra Mundial causaba estragos y los tanques, aviones y demás artilugios militares eran, por desgracia, los auténticos amos del planeta. «iPanzer'44» nos permitirá ponernos a los mandos de tres de los tanques más recordados por sus éxitos en dicha guerra. En concreto, nos referimos al M4A3 Sherman 76, Panther G y T34/85 procedentes de América, Alemania y Rusia respectivamente. Como es lógico, se podrá defender cualquiera de los tres bandos, ya sea como defensor o como atacante, en dos zonas de renombre histórico: Bielorrusia y Ardennes. Una de las opciones más interesantes que presentará este nuevo título de Interactive Magic –experta en juegos de estrategia y simulación– es la posibilidad de manejar formaciones de tanques y compañías militares completas, lo que incluye soporte aéreo, infantería, misiles y demás componentes de un ejército. Todo ello en múltiples niveles de complejidad destinados a todo tipo de usuarios, desde el recién iniciado, hasta los amantes de la simulación pura.

En cuanto a opciones visuales tampoco se le podrá poner ninguna pega, ya que gráficos en alta resolución, miles de colores y soporte de aceleradoras 3D serán sólo algunas de sus características que prometen sus creadores. A primera vista, no se le puede achacar ningún defecto, por lo que en las próximas fechas, y en miles de hogares de todo el mundo, la guerra mundial puede volver a estallar con resultados impredecibles.

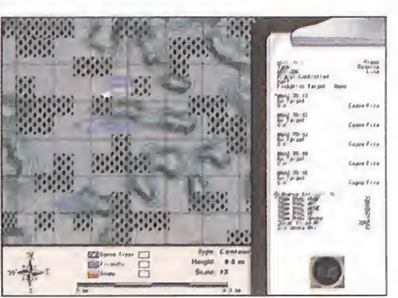
J.J.V.





Desde el interior de los diferentes tanques se podrán apreciar todos los detalles de la compleja maquinaria de estos monstruos.





MERCHANDISING

DRAGON BALL

NUEVOS PRODUCTOS

PRIMERA BARAJA DE AMPLIACIÓN PARA EL JUEGO DE ROL

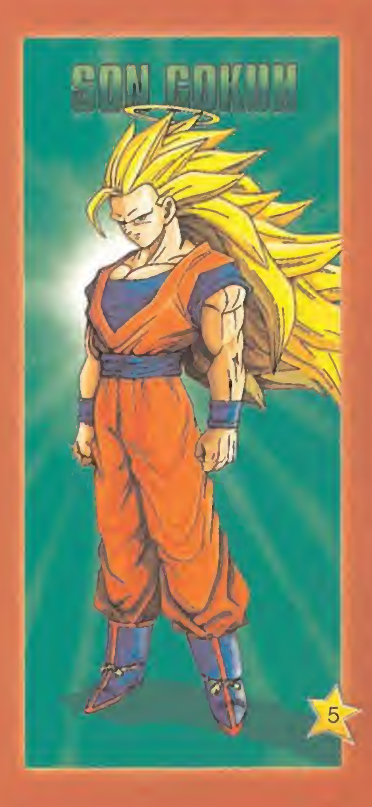
Ahora puedes hacerte con una "mano" invencible gracias a esta nueva baraja de ampliación para el **Juego de Rol Dragon Ball**.

La Venganza de Garlic Jr. se compone de 60 cartas coleccionables completamente nuevas... ¡y ninguna repetida!

PVP: 995 ptas.



MAXI-POSTERS





MAXI-POSTERS 5 y 6

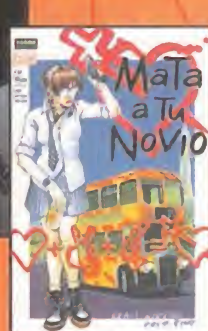
Ya están a la venta los dos nuevos **Maxi-Posters Dragon Ball**. Dos nuevas y recientes imágenes para decorar las paredes o la puerta de tu lugar favorito.

PVP: 995 ptas. c/u

CÓMICS

NOVEDADES DESTACADAS DEL 25 DE FEBRERO











http://www.norma-ed.es

NORMA Editorial

Armor Command
Estrategia 3D

Será como un juego de estrategia en tiempo real, pero con vistas en primera persona y perspectivas traseras



TAKE 2
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Un título francamente original es el que nos propone Take 2. La idea principal que encierra «Armor Command» es la de un juego de estrategia en tiempo real, con sus múltiples unidades y construcciones, aunque en esta ocasión controlaremos a nuestro ejército bajo unas perspectivas diferentes.





«Armor Command» estará repleto de secuencias introductorias, realizadas todas con gráficos renderizados, que darán pie a las diferentes misiones y, cómo no, al mismo juego.





Vistas como la de primera persona, inclinada o trasera, serán las que tengamos a nuestra disposición, teniendo que mover el cursor por un terreno tridimensional.
A pesar de todo esto, el sistema de manejo será el mismo que en los títulos del género, es decir, arrastrar el ratón para seleccionar grupos de unidades, pinchar en una zona del mapa para dirigirlas hacia allí, y cliquear sobre un enemigo para que ataquen; construir edificios de los que saldrán nuevas tropas y conseguir materias primas.
De nuevo, se enfrentan, como en mil y una ocasiones, los humanos contra una raza alienígena hostil, llena de sed de sangre y cuyo único objetivo es erradicar a los hombres de los planetas que antaño colonizó.
«Armor Command» estará dividido en 44 misiones, de las cuales cuatro son de entrenamiento y dieciocho de campaña, por bando y, un dato curioso, si en el lado humano la misión uno es defender una base, en el lado de los extraterrestres será destruirla.
Una forma muy original de ver la estrategia por parte de los señores de Take 2 que, por suerte para nosotros, quieren compartirla con todos nosotros, aunque para ello aún tengamos que esperar un poco. Paciencia.

C.F.M.

Liberation Day
El eterno enfrentamiento





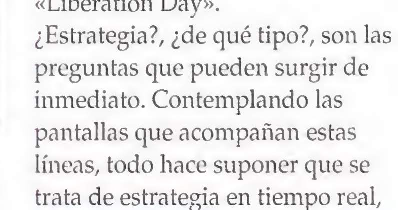


INTERACTIVE MAGIC
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

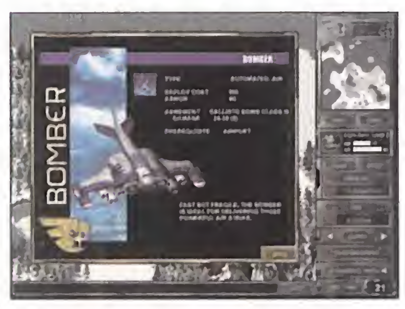


Hablar de Interactive Magic como creadora de videojuegos es hacer referencia a dos grandes géneros: estrategia y simulación. Suyos son títulos como «Seven Kingdoms», «Fallen Haven», «American Civil War» o la famosa serie «Great Battes of ...». Todos ellos pertenecen al primero de los géneros, al igual que el que será su nuevo lanzamiento: «Liberation Day».
¿Estrategia?, ¿de qué tipo?, son las preguntas que pueden surgir de inmediato. Contemplando las pantallas que acompañan estas líneas, todo hace suponer que se trata de estrategia en tiempo real, muy en la línea de «Red Alert», aunque desde una perspectiva isométrica. Craso error, se tratará de un juego de estrategia basado en turnos, o sea que cada unidad podrá realizar un número limitado de acciones –movimiento, ataque...– en cada turno. Con este modo de juego se potencia al máximo el componente estrategia en detrimento de los reflejos y rapidez de respuesta necesaria en los de tiempo real.

Aunque el aspecto sea muy similar al de otros juegos de estrategia en tiempo real, las acciones se realizarán en ordenados turnos







El número de unidades con las que poder realizar complicados ataques será un punto a destacar.



Las opciones multijugador permitirán realizar campañas cooperativas o sangrientos enfrentamientos.

La historia de "humanos vs aliens" vuelve a tomar protagonismo, ya que el objetivo de las misiones es liberar un planeta de los malvados alienígenas. Cuatro continentes, 50 escenarios, diferentes razas extraterrestres con habilidades específicas y una historia que avanza paralela a las misiones, son solo algunas de las características que tendrá «Liberation Day». En cuanto a las unidades, las habrá terrestres, marítimas y aéreas, sumando entre todas un total de 70, sin olvidarnos de otras tantas construcciones y sistemas defensivos.
No hay duda del buen momento por el que atraviesa el género, y muestra de ello son los continuos intentos de muchas compañías por aportar, con sus productos, uno o varios granitos de arena. Esperemos que el nuevo producto de I-Magic sea de los que aporten nuevas ideas, aunque la cosa no es sencilla.

J.J.V.



CONCURSO

WarCraft II: Tides of Darkness

LA AVENTURA CONTINÚA EN EL MUNDO DE WARCRAFT. SI TE GUSTAN LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA Y LAS BATALLAS TE PROPONEMOS QUE PARTICIPES Y GANES ESTUPENDOS PREMIOS.

5 Lotes compuestos por: Tarjeta de sonido, Juego y Expansion Set de Warcraft II, Gorra y Baraja de cartas.

BASES DEL CONCURSO "WARCRAFT II"

1. - PODRÁN PARTICIPAR EN EL CONCURSO TODOS LECTORES DE LA REVISTA MICROMANÍA QUE ENVÍEN EL CUPÓN DE PARTICIPACIÓN CON LAS RESPUESTAS CORRECTAS, A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN: HOBBY PRESS, REVISTA MICROMANÍA. APARTADO DE CORREOS 328 ALCOBENDAS, MADRID.
INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE: CONCURSO "WARCRAFT II"
2.- DE ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS CON LAS RESPUESTAS CORRECTAS SE EXTRAERÁN CINCO, QUE SERÁN PREMIADAS CON UNA TARJETA MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D, UN JUEGO DE "WARCRAFT II", UN DISCO DE MISIONES "EXPASION SET DE WARCRAFT II", UNA GORRA Y UNA BARAJA DE CARTAS DE "WARCRAFT II". A CONTINUACIÓN SE SELECCIONARÁN DIEZ CARTAS MAS CUYOS REMITENTES RECIBIRÁN UN JUEGO Y UN DISCO DE MISIONES DE "WARCRAFT II". EL PREMIO NO SERA, EN NINGŒN CASO, CANJEABLE POR DINERO.
3.- SÓLO PODRÁN ENTRAR EN CONCURSO LOS LECTORES QUE ENVÍEN SU CUPÓN DESDE EL 25 DE FEBRERO DE 1998 HASTA EL 30 DE MARZO DE 1998.
4.- LA ELECCIÓN DE LOS GANADORES SE REALIZARÁ EL 1 DE ABRIL DE 1998 Y LOS NOMBRES DE LOS GANADORES SE PUBLICARÁN EN EL NÚMERO DE MAYO DE LA REVISTA MICROMANÍA.
5- EL HECHO DE TOMAR PARTE EN ESTE SORTEO IMPLICA LA ACEPTACIÓN TOTAL DE SUS BASES.
6- CUALQUIER SUPUESTO QUE SE PRODUJESE NO ESPECIFICADO EN ESTAS BASES, SERÁ RESUELTO INAPELABLEMENTE POR LOS ORGANIZADORES DEL CONCURSO: UBI SOFT Y HOBBY PRESS.

PARA ENTRAR EN SORTEO, TODO BUEN ESTRATEGA TENDRÁ QUE CONTESTAR CORRECTAMENTE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1) ¿CÓMO SE LLAMA LA TIERRA DÓNDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN?
- A- HAMELIN
- B- AZEROTH
- C- LA TIERRA DE NUNCA JAMÁS

2) ¿QUIÉNES SON NUESTROS ENEMIGOS?
- A- LA HORDA DE ORCOS
- B- LOS INSPECTORES DE HACIENDA
- C- EL PIRATA PATA DE PALO.

3) ¿QUÉ COMPAÑIA HA PROGRAMADO EL JUEGO?
- A- UBI SOFTT
- B- BLIZZARD
- C- GUILLEMONT

10 Lotes compuestos por: Juego y Expansion Set de Warcraft II









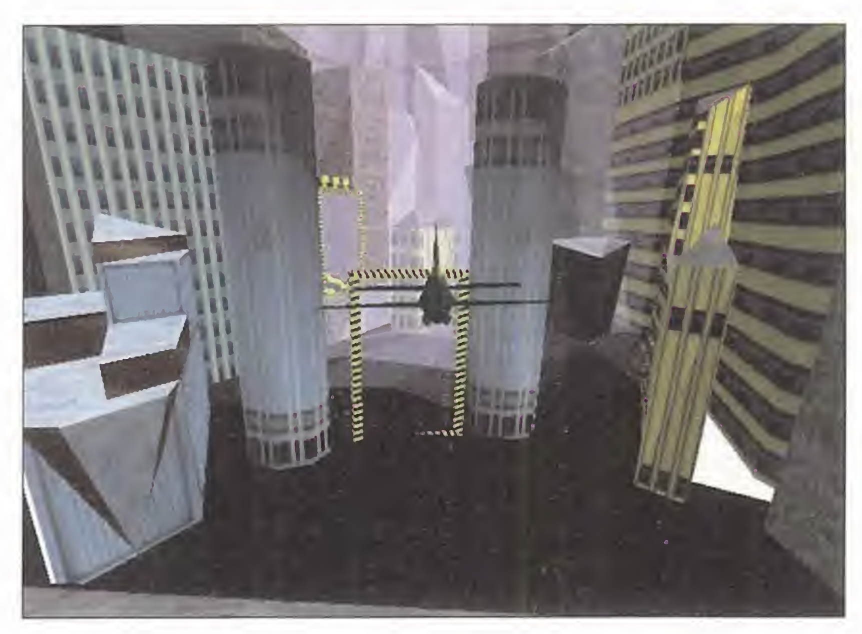
cupón de participación "WarCraftII"

Nombre. . . . .
Apellidos . . . .
Dirección. . . . .
Localidad . . . .
Provincia. . . . . C. Postal . . . .
Teléfono . . . .
Las respuestas son:
1) A ❑ B ❑ C ❑
2) A ❑ B ❑ C ❑
3) A ❑ B ❑ C ❑




Plane Crazy
Vuelo rasante

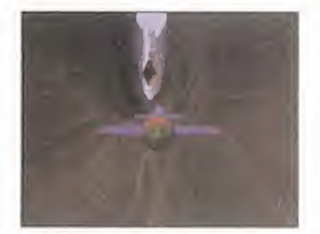
INNER WORKING/EUROPRESS
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
ARCADE



No se puede, ni se debe, hablar de la próxima producción de Inner Workings para Europress, como un título realmente innovador en el (sub) género de los arcades de carreras. Su base conceptual está en una competición poco habitual, eso es cierto, donde las aeronaves asumen el protagonismo, a diferencia de los típicos productos en que coches, motos o lanchas se convierten en los reyes de la pista. «Plane Crazy» deja constancia en su mismo título, y bien a las claras, que los aviones constituyen el leit motiv y la inspiración de este juego.
«Plane Crazy» parte de un concepto totalmente arcade en su diseño, como en otros juegos. Sin embargo, ofrece una característica que no es fácil de encontrar en títulos de acción y estructura más o menos similares, y es una libertad de desplazamiento poco habitual, habida cuenta de un entorno 3D que no sólo permite los movimientos en un plano horizontal –como ocurre con los juegos de coches–, sino también en el vertical.
Técnicamente, «Plane Crazy» se perfila como un producto bastante interesante, teniendo en cuenta que es el primer juego de Inner Workings que utiliza un nuevo engine desarrollado por el equipo, Fearsome, basado en los API de DirectX, lo que permitirá una configuración automática para todo tipo de tarjetas aceleradoras, y optimizar velocidad de proceso y vídeo.
En cuanto a opciones de juego, lo que «Plane Crazy» pretende ofrecer, a priori, parece que resultará bastante familiar a los aficionados a los juegos de competiciones: torneos, carreras individuales, opciones de juego en red, carreras contra reloj... Pero ocurre que el juego no será tan sencillo, puesto que ciertos condicionantes atmosféricos estarán presentes en todo momento, amén de una curiosa condición que Inner Workings va a incluir, y es la obligatoriedad de recoger diversos objetos y "power ups" sin cuya intervención será totalmente imposible intentar, siquiera, ganar una carrera. Así, debemos hablar de un arcade, sí, pero en el que no sólo se ponen a prueba reflejos y habilidad, sino también una cierta dosis de estrategia.
Un dato curioso sobre «Plane Crazy» es que, pese a tratarse de un juego de sencilla base conceptual, se inspira, aunque no directamente, en una competición un tanto "salvaje" que tiene lugar en EE.UU., y donde los aficionados al mundo de la aviación compiten en una de las carreras más peligrosas que se puedan encontrar. Veremos si todo lo que promete Inner Workings se cumple.

D.D.F./F.D.L.




«Plane Crazy» se inspira en una competición aeronáutica real, y bastante salvaje, que tiene lugar en los EE.UU.

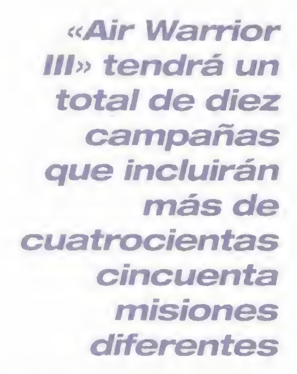
Air Warriors III
Vicio **sano**

INTERACTIVE MAGIC
En preparacion: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR



Con esta serán tres las entregas que Interactive Magic nos ofrecerá de «Air Warrior». La que forma el trío incluirá todas lo bueno de sus predecesores, aportando la superior tecnología de que disponen los ordenadores actuales.

Gracias a sus numerosísimas misiones, podremos sobrevolar lugares como el océano Pacífico, o la totalidad de Europa, y todo ello haciendo además un viaje temporal desde la Primera Guerra Mundial hasta el conflicto de Korea, pasando por la Segunda Guerra Mundial y así pudiendo ver la evolución que ha sufrido la industria aerodinámica a lo largo de la historia.



«Air Warrior III» tendrá un total de diez campañas que incluirán más de cuatrocientas cincuenta misiones diferentes

«Air Warrior III» tendrá, entre otras cosas, más de cuatrocientas cincuenta misiones de diversa índole, incluidas en las seis campañas base, más luego otras cuatro campañas a parte, en las que tendremos que pilotar en las más cruentas batallas sobre el océano Pacífico, con cuatro nuevos aviones: Oscar, Val, Kate y Zeke; la posibilidad de jugar usando la tecnología 3D, consiguiendo una mayor suavidad de movimientos y calidad gráfica, y algo en lo que Interactive Magic está centrando todos sus esfuerzos, y es el modo de juego on-line. En la página de Internet de esta compañía podremos acceder de forma directa al chat donde se reunirán todos los jugadores de «Air Warrior III», y de ahí a las diversas misiones que podremos disfrutar con más aficionados, tan diestros como nosotros, pudiendo reunir hasta un total de doscientas cincuenta personas en una megabatalla aérea, con un escenario histórico como telón de fondo.

El nuevo vicio sano de los seguidores del género de la simulación bélica, está a punto de llegar y todo eso tenemos que agradecérselo al buen hacer de Interactive Magic que, desde hace años, viene ofreciéndonos unos títulos de gran calidad con los que podemos revivir en nuestras casas toda la acción de las batallas históricas.

C.F.M.







España.

Un viaje interactivo fascinante.

PARA CONOCER NUESTRAS AUTONOMÍAS, CON SU HISTORIA, SUS PERSONAJES, SUS MONUMENTOS, SU GEOGRAFÍA, SU CULTURA, SUS COSTUMBRES, SUS FIESTAS...



Turismo

La guía más completa de hoteles y restaurantes para ayudarte a viajar por cualquier rincón de nuestro país. Y los 50 planos de las capitales de provincia para no perderse nada.



Estadística

Datos de España, sus comunidades, las provincias y todos los municipios, para que puedas analizar la espectacular evolución que ha experimentado nuestro país.



Audiovisual

Vídeo digital a **pantalla completa** con las mejores imágenes de la premiada serie de RTVE "España a vista de pájaro". Más de 4.000 fotografías realizadas en exclusiva y 12 horas de música.



Cuestiorama

Reúne a tu familia en torno al apasionante juego de preguntas y respuestas. Aprende todo sobre nuestras Autonomías de la forma más divertida. Historia, personajes, monumentos...

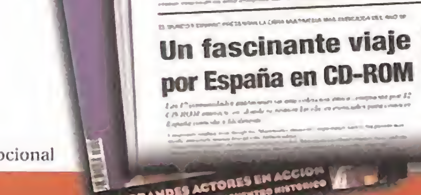


más información en
www.el-mundo.es/espanacdrom

UNA COLECCIÓN ÚNICA, COMPUESTA POR 12 CD-ROMs INTERACTIVOS DONDE SE REÚNEN LAS CLAVES ESENCIALES PARA CONOCER ESPAÑA CÓMODA Y FÁCILMENTE.

CADA FIN DE SEMANA, EL MUNDO, LA REVISTA Y EL CD–ROM, POR SÓLO 995*PTAS.







*El CD-ROM es una compra opcional



www.el-mundo.es



www.dinamic.com

[PC CD-ROM para Pentium™ con Windows™95]

Flying Corps Gold
En busca de la habilidad

ROWAN/EMPIRE
En preparación: **PC CD**
SIMULADOR

«Flying Corps Gold» traerá sustanciosas mejoras respecto al original

Los apasionados del género de la simulación de vuelo, saben que, hasta el momento, no han aparecido demasiados programas que tocaran las primeras épocas de la aviación bélica moderna. Sin embargo, no es menos cierto que la mayoría de productos que han aparecido basados en las escaramuzas que tuvieron lugar en los cielos de Europa en los años de la Gran Guerra, han tenido un nivel más que notable de calidad.





La mayoria de las mejoras en las que están trabajando los chicos de Rowan y Empire se refieren a las características técnicas.

El mayor defecto de casi todos estos programas ha sido, sin embargo, la limitación del apartado real de la simulación, poniendo un énfasis más que evidente en el aspecto arcade y de acción. Pocos juegos, como decimos, se han librado de esto, aunque quizás uno de los que mejor equilibrio consiguieron entre ambos aspectos fue el «Flying Corps» de Empire.

Ahora, «Flying Corps» vuelve en una edición remozada, «Flying Corps Gold», en la que se mantendrá la base del título original en cuanto a estructura y diseño de la acción, y cuyas innovaciones se basan casi totalmente en mejoras técnicas.

También es cierto, sin embargo, que se están incluyendo novedades que afectan al juego en sí, con opciones más estratégicas una vez alcanzado cierto nivel de juego, mejoras en las campañas, así como la inclusión de un editor de misiones bastante renovado, y opciones de partida multiusuario, a través de red o en conexión directa.

En el apartado técnico lo más destacable es el soporte de tarjetas aceleradoras, basándose en Direct 3D, lo que permite una compatibilidad total con la mayoría de tarjetas 3D.

«Flying Corps» era un buen título, que permitía salir de la "monotonía" que ofrecen la mayoría de simuladores de vuelo y combate, poniéndonos en la piel de aquellos aguerridos pilotos a los que no importaba jugarse el pellejo a bordo de unos armatostes construidos con madera y tela. Algo que siempre se agradece puesto que, en juegos como éste, es la habilidad del jugador la que determina realmente las posibilidades de victoria, dejando a un lado toda la sofisticada parafernalia de la aviónica más moderna. Pero, aún así, no cabe sino preguntarse por la oportunidad de la aparición de «Flying Corps Gold», pese a las inequívocas mejoras que ofrecerá respecto al original.

Si conocíais «Flying Corps», esta nueva versión os encantará. Y, si nunca habéis probado un juego de estas características, dentro de muy poco tendréis la oportunidad de hacerlo con un juego de calidad y a un precio realmente asequible, por debajo de las 3.000 pesetas. Pero, si no os gustó el primer juego, por muy buena que sea esta nueva versión, seguirá sin ser vuestro título favorito.

F.D.L.



Las opciones van a estar muy mejoradas en relación a su predecesor.





en Marzo

Galicia
SÁBADO 7
DOMINGO 8

Comunidad Valenciana y Murcia
SÁBADO 14
DOMINGO 15

Islas Baleares y Canarias
SÁBADO 21
DOMINGO 22

Madrid y Castilla-La Mancha
SÁBADO 28
DOMINGO 29

Cada fin de semana,
EL MUNDO, LA REVISTA
y el CD-ROM, por sólo 995* Ptas.

*El CD-ROM es una compra opcional



1 Andalucía, Ceuta y Melilla 14 de Febrero
2 Castilla y León 21 de Febrero
3 Cataluña 28 de Febrero
4 Galicia 7 de Marzo
5 Comunidad Valenciana y Murcia 14 de Marzo
6 Islas Baleares y Canarias 21 de Marzo
7 Madrid y Castilla-La Mancha 28 de Marzo
8 Asturias y Cantabria 4 de Abril
9 País Vasco 11 de Abril
10 Aragón 18 de Abril
11 Extremadura 25 de Abril
12 Navarra y La Rioja 2 de Mayo





www.el-mundo.es



www.dinamic.com

MANIACOS DEL CALABOZO

Qué Marzo tan movidito se nos ha presentado. Por fin parece haber cambiado el destino preferido de los maniacos para su peculiar turismo. Claro, y como se han ido tan lejos, llegan tan tarde a las reuniones. Tarde, pero seguro que con muchas historias que contar.

En efecto, parece que cambiamos de escenario para nuestras desventuras y sufrimientos; abandonamos momentáneamente los territorios de Britannia, Ultima y Lord British; dejamos Gladstone y sus tierras del saber. Y nos dirigimos a los Reinos de Arkania, y al territorio de los Huline, los Dracoid y los Savage. Han irrumpido de forma irresistible en nuestra reunión mensual dos juegos que ya se preveía que dieran mucho que hablar: «Lands of Lore II» y «La Sombra sobre Riva». Pero dejemos esa charla para luego.

Porque si es animado lo que ya tenemos, no le anda a la zaga lo que se avecina... y está muy cerca: «Baldur's Gate» promete –el retorno de los inolvidables Forgotten Realms– y «Battlespire» puede cumplir. Por cierto, este último constituye la tercera parte de la serie "Elder Scrolls", iniciada por «Arena» y «Daggerfall». Pero, según sus propios creadores, ofrece sustanciales diferencias. Ya las veremos.

Hala, ya podéis respirar. Y esas bocas, cerradas, no sea que os lesionéis de un constipado. Y más ahora, que es cuando os toca hablar. De uno en uno.

CALABOZO Lista

Recordaréis la pregunta que nos hacíamos el mes pasado: "¿conseguirán «Lands of Lore II» y «La Sombra sobre Riva» meterse ya entre los cinco primeros en la próxima clasificación?". Ya tenemos la respuesta: sí, y de qué forma. Han entrado al alimón, y arrasando, igualados, pero distantes de los otros tres comparsas. Los «Ultima» y «Lands of Lore» son esta vez meros acompañantes de los dos protagonistas.
La lucha promete ser encarnizada, pero, de momento, «Lands of Lore II» ocupa nuestro trono. Tampoco convienen que se confíen, que se aproximan otras amenazas, como «Baldur's Gate» o «Battlespire». Permaneceremos atentos.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Lands of Lore II: Guardians of Destiny
2• Realms of Arkania: La sombra sobre Riva
3• Ultima VII: The Serpent Isle
4• Lands of Lore
5• Ultima VII: The Black Gate

OTROS MANIACOS

La primera intervención correrá a cargo de Miguel Ángel Alonso, de Gijón (Asturias), y tratará sobre el JDR de moda, que no es otro que **«Lands of Lore II: Guardians of Destiny»**. Miguel Ángel abandonó, para dedicarse a esta aventura, ni más ni menos que al «Ultima VII» y su puerta negra. Y corre el riesgo, según confiesa, de abandonar otras actividades de mayor imprescindibilidad vital, como puedan ser dormir, comer o estudiar. Todo sea por eliminar la maldición de Luther.

Destaca Miguel Ángel el argumento del juego, así como su forma de desarrollo; por contra, le parecen sobrantes las escenas estáticas "en las que no sabes muy bien qué hacer o qué utilizar". En todo caso, nos ofrece respuestas a los interrogantes planteados hace dos meses. Para empezar, completa el acertijo con que cerrábamos la reunión hace un mes, aclarando que del museo se sale mediante un paso subterráneo que nos conduce a la caverna de un dragón, en cuyos lomos nos trasladará a la tierra de los Huline. Ya aquí, nos informa de que la niña que buscamos está en la cueva de las arañas. La cueva está bastante al sur del pueblo, siendo necesario para llegar a ella atravesar una especie de bosque marrón de enredaderas. Por desgracia, la encontramos muerta.

Pero, como suele ser vuestra costumbre, la información dada no es gratuita, y ahora vienen las preguntas. La principal estriba en cómo conseguir las runas que pide a Luther el maestro del monasterio. Nuestro querido héroe y colaborador ha llegado al nivel más profundo de la cueva y, una vez allí, ha encontrado una piedra de los Antiguos. Por otro lado, al volver al monasterio, no encuentra al maestro pero, al menos, puede acceder a unas galerías siniestras. En ellas, encuentra otro par de piedras de los Antiguos. Pero, al llegar a una especie de plaza, surge una esfera azul y, con ella, unos cuantos espectros azules que, fiel a lo que hacen todos los espectros en un JDR, le atacan. La pregunta es: ¿qué hay que hacer aquí?

Por último, Miguel Ángel quiere saber cómo conseguir que el vigilante en la entrada al pueblo Salvaje le deje pasar; y para qué sirven las piedras parlantes y la sangre del dragón.

La algo extensa participación de Miguel Ángel termina con la asignación de sus seis puntos al JDR de sus amores y discursos, del que hemos tratado las últimas líneas. En cuanto a las respuestas a sus enigmas..., veamos cómo sigue la reunión.

No muy lejos geográficamente hay que trasladarse para atender al siguiente ponente. Adrián Martínez, de León, nos





Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

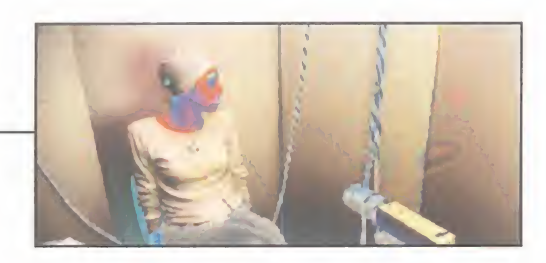
lleva a los reínos de Arkania y a su tercera parte, **«La Sombra sobre Riva»**. Los planteamientos de Adrián se podrían tratar mediante el método del caso: ¿Qué hacer en las siguientes situaciones?
En la primera, está ayudando al alumno del colegio Storrebrandt y quiere encontrar el lugar descrito por el tercer poema, que dice: "En una ocasión mataron aquí a un hombre/rompiéndole brazos y piernas/se oyeron fuertes quejidos/debido a la ira de las piedras". Como se puede observar, la rima es libre. ¿Alguien capaz de desentrañar tan arcano acertijo?
En la segunda, se encuentra en la mina de los enanos. Allí ha encontrado un picador de piedra roto, sobre el que pregunta la finalidad. Y en la tercera planta hay un pasillo finalizado por tres puertas, de las que la de el medio es algo parlanchina y te pregunta "¿Qué es lo que estáis buscando aquí?"; Adrián responde "Redención" y, bueno, eso parece un problema.
A la pregunta de si existen otros juegos como este en español, la respuesta es que sí, que unos cuantos. Por ejemplo, «Anvil of Dawn» o «Eye of the Beholder», o «Lands of Lore». Y, sí, «Lands of Lore II» tiene una versión en español, aunque no sé si se extiende a los diálogos. Los seis puntos, siguiendo con planteamientos radicales, van en su integridad al juego tratado en la carta.
Y desde Arkania de vuelta a territotio Salvage, de la mano de Ricardo Manuel Pastor, de Alicante, quien nos hace llegar su misiva en un precioso sobre que hace muy difícil que se pueda uno resistir a su intervención. Como queda dicho, nos referimos de nuevo a «Lands of Lore II: Guardians of Destiny».
Pero en esta ocasión estamos un poco más adelante. Ya hemos superado al vigilante que incomodaba a Miguel Ángel y no le dejaba acceder a la selva de los Salvajes –no te preocupes por él, M.A. que cuando llegue el momento te dejará pasar sin hacer nada especia–. La primera pregunta de Ricardo es sobre la estatuilla con forma de serpiente que ha encontrado en las ruinas de los Dracoid, en concreto, sobre su utilidad.
Además, Ricardo tiene una lógica preocupación por evitar dejarse algún hechizo en su exploración. Si no recuerdo mal, a las alturas de aventura en que estás deberías tener, al menos, cuatro clases de hechizo, a saber: Curar, Chispa –que los tienes desde el principio–, Invocar y Prisma. Si te falta alguno, ya sabes, a buscar mejor. Respecto al nivel de experiencia –15 para combate, 14 para magia–, pregunta si es mucho. Hombre, pues según para qué. Pero sí, está bien para la fase en que estás.
Finalmente, distribuye sus puntos, dedicando un 70% de los mismos a «Lands of Lore II» y el resto a su primera parte. Muy bien, pero la próxima vez me lo das redondeado: tienes seis puntos, por lo que si das 4 a un juego y 2 al otro me ahorras sacar la calculadora.
Ahora, turno de respuestas. Preguntaba Lure del Valle, de Torrelavega –Cantabria, no Santander– hace unos meses de **«Serpent Isle»** sobre cómo salvar de la locura a Gwenno, a Cantra y a la dama de Fawn. En concreto, para curar a Gwenn le falta el agua del de la disciplina. Pues atento, Lure que por cortesía de J. Manuel Agüera, de Marbella (Málaga, Andalucía), te llega una detallada respuesta que trataré de resumir seguidamente:
Necesitas dos cubos. En la sala noreste desde el altar un autómata te explicará cómo atravesar el ácido que lleva al líquido buscado. Se coge una llave marrón de un cofre invisible situado tras un pasaje en el muro de la tumba de la sala sur que hay bajando las escaleras a la izquierda.
Con la llave y de nuevo en la planta baja, en fin, me cansé de detallar todo el proceso, que para algo somos aventureros. Tienes que encontrar una Y de obsidiana y otra de cuarzo y colocarlas en unos altares para que aparezca un puente, etcétera. En un momento dado habrás de volver a Moonshade y convencer a Petra de que te ayude para lo de pasar el charco de ácido. Con ella a tu vera, habrás de proceder a un intercambio de cuerpos con la citada, hecho lo cual podrás atravesar el ácido y coger la tan deseada y cansada de conseguir agua. Lure, le debes un favor grandecillo a J. Manuel. La contraprestación os la dejo a vosotros. Y al resto de los maniacos no me queda otra cosa que despedirlos, deseándoles provechosas aventuras y esperando muchas colaboraciones y ayudas mutuas. El próximo mes, más.

Ferhergón

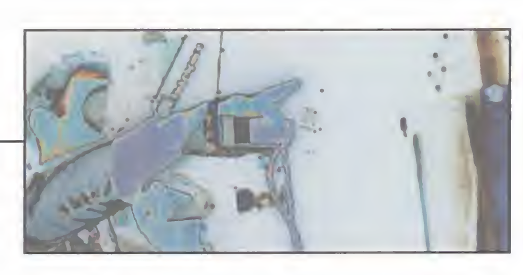




UN AÑO



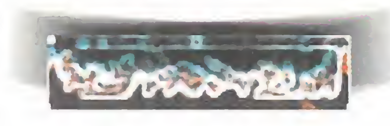
DE





REALIDAD





VIRTUAL

1.997 ha sido una año raro para la realidad virtual, especialmente en el campo del entretenimiento entendido en un sentido amplio. Al lado del gran éxito dentro del mundo de los videojuegos, como nosotros bien sabemos, 3D en tiempo real bestial –«Tomb Raider»–, nuevas tarjetas gráficas aceleradoras para PC –baratas y fantásticas–, o los arcades más impresionantes de Sega, Namco, Konami, en salas de videojuegos, ha tenido lugar el gran "boom" de Virtuality, la mayor compañía de ocio virtual en el mundo, el fracaso de los cascos de R.V. de uso doméstico –con la quiebra de varias empresas americanas–, y la pobre y escasa introducción de la realidad virtual en parques temáticos como Futuroscope o Disney. Pero esta situación va a cambiar, y la R.V. va a realizar el gran despegue en el 98. Y, en su medida, también en España.


© SGI

© Alejandro Sacristán

© Alejandro Sacristán

© Alejandro Sacristán

Estación de trabajo Silicon Graphics.

Como en Micromanía damos información puntual de los temas relacionados con videojuegos y aplicaciones multimedia, nos centraremos en otros temas.

En 1.997 hemos podido disfrutar de equipos profesionales de realidad virtual orientados al entretenimiento, sobre todo en acciones relacionadas con el marketing de alguna gran marca o de un centro comercial. Cutty Sark, Thomsom, El Corte Inglés, Philips y otros han permitido que volemos en ala delta, juguemos al baloncesto, caigamos en un agujero negro o vayamos a la bolera virtual. También en ferias como SIMO o Expo Nadal –organizada por la Caja de Ahorros del Mediterráneo–, se ha podido disfrutar de realidad virtual de alto nivel. Para el 98 se prevé una mayor utilización de la realidad virtual y tecnologías afines a la cibercultura, sobre todo en campañas de marketing promocional, especialmente con marcas de bebidas.

LA ESTRELLA DE ART FUTURA 97

Mención aparte merece Art Futura 97, donde se presentaron varios sistemas y aplicaciones de realidad virtual en el campo del arte electrónico y del entretenimiento. Lo más sobresaliente fue el MultiMegaBook, del grupo italiano Fabricators: un recorrido virtual por la

arquitectura y el arte del Renacimiento hasta un mundo futuro imaginario sobre una plataforma Onyx Reality Engine de Silicon Graphics. El usuario caminaba virtualmente por las calles empedradas de la Florencia Renacentista, El Tempietto, la catedral Santa Maria del Fiore, el Palazzo Pitty, La Galería degli Ufizzi... Verdaderamente emocionante, casi como estar allí. También era posible introducirse dentro del cuadro «La Última Cena», de Leonardo da Vinci, y evolucionar virtualmente en su interior



Esquí de fondo virtual para una promoción de Caja Asturias.

Imagen real y virtual con una plataforma de procesamiento gráfico de bajo coste.

apreciando diferentes e inusuales perspectivas. Los artistas Franz Fischnaller y Yesi Maharaj, de Fabricators, compartían la experiencia con los asistentes a Art Futura y les explicaban los pormenores de la obra.

MÁS REALIDAD VIRTUAL

En Art Futura se presentó el simulador de surf virtual «Cosmic Surfer» de Realidad Virtual Asociados y el prototipo de casco inalámbrico de Virtual Graphics. En «Cosmic Surfer» el visitante se subía a una tabla de surf en la que pivotaba. La experiencia era surfear en el interior de un agujero negro al estilo de Estela plateada de comics Marvel y disparar sobre una lluvia de meteoritos y otros surfistas que amenazaban una playa artificial situada en una estación espacial. El Civim, el prototipo que presentó la empresa canaria Virtual Graphics, quiere ser el principio de "una vuelta al hogar estereoscópico de nuestra vida cotidiana", según su diseñador Luis Alonso-Ocaña. Es un sistema de inmersión virtual, en su primera fase de desarrollo, de carácter inalámbrico, el futuro de los cascos de realidad virtual. Uno de los grandes problemas para la difusión del casco de realidad virtual en temas de ocio, además del precio, está en su ergonomía; que el casco esté enlazado al ordenador como un cordón umbilical nos indica que la realidad virtual con casco no ha salido todavía de la cuna; otra cuestión de importancia es el peso y la forma en la que se ajusta en la cabeza. Retinal Displays ha lanzado a principios del 98 un casco muy ergonómico, tipo SCUBA, de 700 gramos de peso y de gran calidad por "sólo" 120 000 pesetas... en Estados Unidos. Volviendo a Art Futura, allí también se presentó «El Alma del Matorral», de la artista pionera en realidad virtual Rebecca Allen. Era una combinación de un mundo virtual poblado de personajes o avatars con un programa de vida artificial. En el futuro pasaremos cada vez más tiempo dentro de mundos virtuales tridimensionales. Los avatars nos representarán a nosotros mismos dentro de esos mundos virtuales y nos relacionaremos con los demás a través de ellos, como un clon tecnológico. ¿Cuál será nuestra relación con el avatar? ¿Parte de nuestra alma estará dentro del personaje creado por ordenador?

Lo más sobresaliente de Art Futura 97 fue el MultiMegaBook, del grupo italiano Fabricators, un recorrido virtual por la arquitectura y el arte del Renacimiento



© SGI

Juegos de guerra virtuales de la película «Toys».

Arriba: imagen de «Killer Instinct» para N64, con chips de Silicon Graphics.
Abajo: Sistema interactor de la empresa española Eptron.

© Eptron

© Alejandro Sacristán

© Galiacho

Arriba: la instalación arquitectónica virtual de Galiacho y Lozano-Hemmer.
Abajo: estación de trabajo Silicon Graphics.

Arriba se puede ver un arcade virtual para practicar el descenso de esquí.

© SGI

El Civim es un sistema de inmersión virtual, en su primera fase de desarrollo, de carácter inalámbrico; el futuro de los cascos de realidad virtual

¿Nos capturará el avatar como un personaje captura a un actor durante un rodaje de una película? Recordemos lo que se contaba de lo "identificado" que estaba Tom Cruise con su vampiro Lestat, por poner un ejemplo curioso. Estas preguntas nos hacíamos frente a la pantalla de proyección.

SISTEMAS DE R.V. INMERSIVOS

Una conclusión que se puede sacar de Art Futura es que los sistemas de realidad virtual inmersivos, que se utilizarán mayormente en los museos, serán del tipo de Fabricators y de Rebecca Allen: la inmersión virtual se conseguirá mediante videoproyección en grandes pantallas, lo que permite además que la realidad virtual sea una experiencia colectiva y no se rompa con el formato de la visita museística al uso. Los sistemas profesionales de ocio virtual con cascos de inmersión deberán estar

unidos a plataformas de simulación mecánica o hidraúlica, como el caso de Cosmic Surfer o del próximo simulador virtual para dos personas que va a lanzar en este año Venturer.
Es posible que la ausencia de simulación mecánica para hacer más realista la experiencia haya sido una de la razones del crash económico de Virtuality. Pero no nos preocupemos, la empresa alemana Cybermind, la multinacional más importante en la implantación de centros de ocio virtuales, ha comprado el stock y las patentes de los sistemas Virtuality y ya se aproxima a 50 el número de centros de entretenimiento interactivo o LBE's Cybermind repartidos por todo el mundo. A ver para cuándo en España, que aunque no se sabe de planes inmediatos, mantuvieron conversaciones para instalar uno en el Parque de Atracciones de Madrid.

DISNEY Y LA REALIDAD VIRTUAL

1.998 va a ser un año muy importante en la implantación y expansión de estos centros de entretenimiento interactivo que giran alrededor de la realidad virtual. Y es que Disney va a desembarcar en este mercado, acompañado de Tandem Computers, Silicon Graphics y Hugues-JVC. Después de su experimento de realidad virtual «Aladdin» en Epcot-Disney World, con los mejores cascos y los mejores equipos de Silicon Graphics, se anuncia Disney Quest, el nuevo parque temático de Disney que se abrirá, cómo no, en Orlando, en Julio de 1.998. Disney implantará réplicas a menor escala por todo Estados Unidos y posteriormente Europa siguiendo el modelo LBE o centro de entretenimiento interactivo, para competir con Sega, Cybermind, Sony o Dreamworks. Lo más cerca que tenemos por aquí es el Sega World del Trocadero de Londres. Disney Quest contará con una atracción llamada Cyberspace Mountain, la réplica tecnológica del Space Mountain de Disneyland París. Planet Hollywood también entrará en la carrera del entretenimiento tecnológico: a sus famosos y exquisitos platos de sabor americano, unirá el Virtual Race Nascar. Sega y Dreamworks tienen previsto abrir 100 LBE's en todo el mundo de aquí al 2.002.

TAMBIÉN EN NUESTRO PAÍS

Volviendo a nuestro país, parece que tendremos que esperar un poco más para poder disfrutar de verdaderos LBE's. Sin embargo, parece que los nuevos parques temáticos y museos de la Ciencia previstos van a incorporar atracciones de alto nivel de realidad virtual,



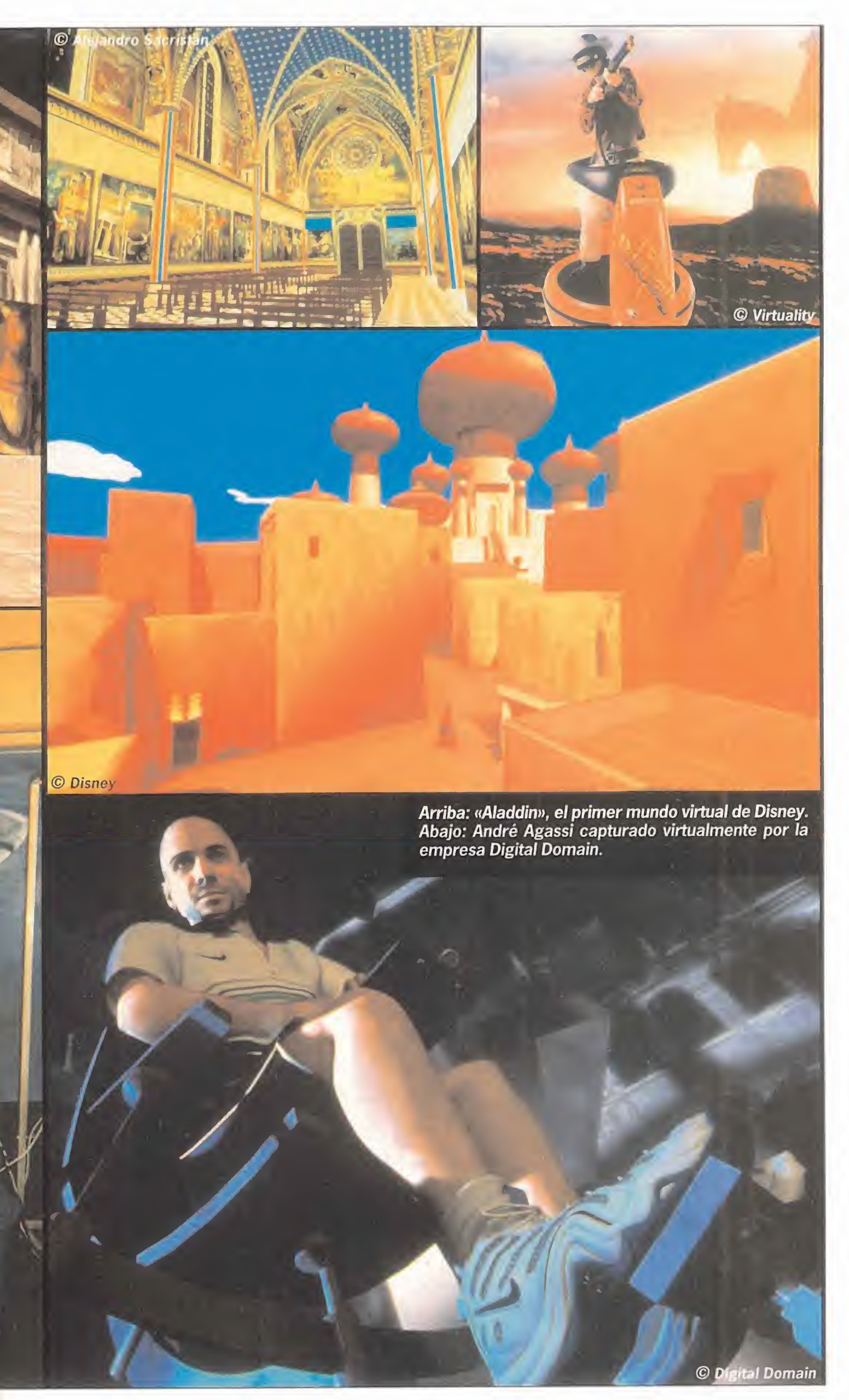
© Fabricators

Arriba: Panorámica de MultiMegaBook.
Derecha: fanático de «Sonic» haciendo surf cósmico en realidad virtual.

© Alejandro Sacristán

Arriba se puede ver la experiencia piloto de Disney en realidad virtual.

© Alejandro Sacristán



Arriba: «Aladdin», el primer mundo virtual de Disney. Abajo: André Agassi capturado virtualmente por la empresa Digital Domain.

Disney Quest será el nuevo parque temático de Disney que se abrirá en Orlando, e implantará réplicas a menor escala por EE.UU. y Europa

entre ellos el Museo de la Ciencia de Valencia, el Parque temático de Benidorm o el de San Martín de Valdeiglesias, en Madrid.

En lo que sí estamos en primera línea mundial es en realidad virtual aplicada a la televisión y a Internet. Aplicada a los informativos, la realidad virtual se ha hecho costumbre en nuestros televisores de la mano de empresas punteras como Brainstorm. Esperamos ver pronto aplicaciones más divertidas, como locutores virtuales en tiempo real, personajes de ficción más divertidos que los bustos parlantes tipo Norma Duval... Esto será posible con su sistema Imperactor anim. En Art Futura se pudo ver otro de sus trabajos más interesantes, «Nivel 47», una película de Gustavo Martínez-Schmidt con casi la totalidad de sus decorados virtuales; los actores, en su papel de aguerridos cyberpunks, eran insertados en tiempo real en decorados virtuales alucinantes. Es la primera vez que se ha aplicado la realidad virtual a la producción cinematográfica en España. La también empresa española Eptron acaba de presentar a principios del 98 un sistema renovado de su vactor, la nueva versión de «Interactor», para animar personajes virtuales en tiempo real, disponible también sobre plataforma PC. Eptron, además, ha realizado «Humantoon», un conjunto de sistemas integrados que crean el nexo de unión entre la captura del movimiento humano, los rasgos faciales, por ejemplo, y la producción de expresividad y movimientos en personajes 3D generados por ordenador.

ESPAÑA, INTERNET Y LA R.V.

En Internet también se han hecho cosas importantes en nuestra piel de toro. Realidad Virtual Asociados ha realizado «Citizen Firts» para la Comisión Europea. Como los programas sociales de integración europea no son lo más atractivo que te puedes echar a la cara para pasar una tarde entretenida, los expertos comunitarios escogieron la realidad virtual para dar un aliciente 3D a la visita de internautas a este tipo de programas de la Europa de los Ciudadanos. Actualmente, se ►

prepara la segunda versión de «Citizen Firts», un chat de realidad virtual donde quizás los ciudadanos puedan despotricar de sus representantes comunitarios en diferentes idiomas. La empresa española Silicon Artists está realizando aplicaciones de realidad virtual en Internet para Disney. ¿Acaso podremos charlar con el gato de Cheshire o el pato Donald en un chat 3D? ¿Recibiremos los dibujos animados de Disney vía Internet? Lo sabremos a lo largo de 1.998.

LIMITACIÓN DEL ESTÁNDAR

El problema en el 97, en el 98 y quizás más allá con la realidad virtual en Internet, es la ausencia de estándares en la red, y las limitaciones del mal llamado estándar VRML 2.0. El navegante se encuentra muchas veces en la home page que anuncia un mundo virtual y cómo telecargarlo, y normalmente lee que necesita un ordenador con una configuración recomendada –quizás hecha por la NASA–, o que sólo puede acceder a dicho mundo virtual con un determinado navegador o sistema operativo, cuando no le hace falta bajarse un pluggin –el visualizador del mundo virtual– con más megas que el propio mundo. A veces es el mundo virtual el que ocupa demasiado. Por ejemplo, el caso de «Ericcson World» realizado por OZ Interactive que ocupa 30 MB. La verdad es que es un mundo virtual increíble y merece la pena telecargarlo –si tienes un Pentium 200 de máximo nivel y una buena conexión–, pero poca gente habrá tenido la oportunidad de verlo. Para que la Televirtualidad o realidad virtual en Internet pueda competir con la televisión, o para que tengamos una segunda WWW en 3D como anuncia Silicon Graphics y Superscape, es imprescindible superar estos problemas. A pesar de todo 1.997 ha sido un año en que las grandes multinacionales han apostado por los mundos virtuales en línea: Ericcson, Bacardí, Telefónica, Coca-Cola, Disney, Fujitsu y otras han creado sus propios mundos y los han llenado de personajes o avatares.

1.- Arriba izquierda: dentro del cuadro de Da Vinci «La Última Cena», por Fabricators.
2.- Arriba derecha: sistema Interactor de la empresa española Eptron.
3.- Abajo izquierda: casco virtual Civim de la empresa canaria Virtual Graphics.
4.- Abajo derecha: visualización arquitectónica con Boom 3C.

© Fabricators

© Xurxo Lobato

© Alejandro Sacristán

Copyright Virtual Graphics Inc.

En España parece que tendremos que esperar todavía un poco para poder disfrutar de verdaderos LBE's

Si hablamos de personajes virtuales, uno de los trabajos que ha sentado las bases para el futuro ha sido la creación del actor virtual André Agassi utilizando tecnología de realidad virtual de captura de movimientos. Los genios de Digital Domain, los mismos de «Titanic», capturaron los movimientos y el feeling de Agassi golpeando a la bola de tenis para un anuncio de Nike. En Virtual André, el tenista interpreta simultáneamente a uno de los jugadores y también al árbitro del partido. Así pasará con la realidad virtual en 1.998: estará en todas partes.

A.S.G.



EN LA LÍNEA DE FUEGO

Un nuevo género acaba de empezar y sus principios no han podido ser mejores. «Battlezone» ha intentado unir lo mejor de la estrategia con lo mejor de los juegos arcade en primera persona y el resultado es muy, pero que muy interesante.




Hay dos modos de seleccionar una unidad: mediante el menú de unidades o situándose enfrente de ella y apuntarla con la mirilla.


Un hombre sólo en medio de tantas máquinas no tiene muchas posibilidades de llegar a su base con vida.


Una vez seleccionada una unidad enemiga podremos ordenar a cualquiera de las nuestras un ataque sin piedad.

ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/ESTRATEGIA

Al oír las palabras estrategia y arcade para describir a un mismo juego, muchos pueden pensar que el que las dice no sabe muy bien de lo que está hablando. ¿Estrategia y arcade, no son completamente incompatibles? La respuesta es un contundente no. Claro está que es necesario un estudio muy cuidadoso para mezclar elementos de dos géneros tan dispares, pero de ahí a decir que son incompatibles hay un abismo. El nombre del juego ha sido adoptado de un título que hizo furor en los salones recreativos en los albores de los 80. En él se manejaba un tanque a través de escenarios 3D –representados únicamente por líneas verdes– con el objetivo de aniquilar los cientos de enemigos que se aproximaban. Por lo demás, como os podréis llegar a imaginar, las similitudes son nulas.

La facilidad de manejo típica de los juegos de estrategia en tiempo real no es fácil de repetir bajo esta nueva perspectiva

ANTECEDENTES

Aunque a primera vista la historia parezca situada en pleno siglo XXI, en realidad se supone que todo empezó en 1.952, durante el conflicto coreano, cuando un extraño e inmenso meteorito impactó contra nuestro planeta desintegrándose en mil pedazos. Las pérdidas fueron muchas, pero la ciencia internacional no tardó en mostrar su interés por conocer la composición del meteorito. Los dos países más potentes –léase EE.UU. y Unión Soviética– comenzaron una exhaustiva investigación y la conclusión principal apuntó a que se encontraban ante restos del que fue un planeta increíblemente grande. También, paralelamente, se realizaron múltiples pruebas con el nuevo material hasta descubrir que era ideal para la fabricación de armas y vehículos de nueva tecnología. El problema llegó cuando el Bio-Metal 11, que así fue bautizado, comenzó a escasear y la única alternativa pasaba por ir en su busca fuera de nuestro planeta. De hecho, según esta historia, la N.A.S.A. sólo era la cara visible de otra organización mayor –N.S.D.F.– cuya misión era justamente esa: usar la nueva tecnología conseguida para viajar a planetas cercanos en busca de más Bio-Metal 11. La urgencia del proyecto se hizo aún mayor cuando la C.I.A. averiguó que la Unión Soviética también tenía los mismos pensamientos y tecnología, incluso había creado otra organización con los mismos propósitos: la C.C.A. La guerra fría había alcanzado su momento álgido y ahí es donde tú entras en juego, ya sea en uno u otro bando, la misión es recolectar el máximo de este nuevo metal. El suficiente ▶


Los géiseres, dispersados por el terreno, son una fuente de energía vital para la creación de nuevas unidades.

como para asegurar una superioridad manifiesta ante el rival.

PRIMERAS NOCIONES

Decir que se trata de una compleja mezcla entre los dos géneros ya mencionados, no es decir mucho. Por eso, vamos a tratar de explicarlo de la manera más sencilla. Nuestro protagonista es un aguerrido comandante al mando de la misión antes citada. Se trata de una persona de carne y hueso que, como tal, y ayudada por un traje especial, puede deambular libremente por los planetas, pero a la que su gran vulnerabilidad le obliga a manejar alguna de las múltiples unidades disponibles en el juego. No es que podamos manejar cualquier unidad en cualquier momento; si se desea hacerlo habrá que salir de la unidad en cuestión e ir andando hacia la unidad deseada para introducirse en su interior. Por lo general, esto será necesario cuando se acabe la munición, esté a punto de ser destruida, etc.

Existe otro tipo de unidades, más importantes que las ofensivas, de las podemos destacar dos: la recicladora y la fábrica de unidades. Éstas se encargan de almacenar y reciclar el buscado elemento –la primera– y de construir variadas unidades –ambas–, pero un elemento común es que necesitan estar situadas encima de un géiser –abundantes en estos planetas– para poder llevar a buen fin sus actividades.

CAMBIO RADICAL

Generalmente, el hecho de haber jugado a otros juegos de estrategia, es un punto a favor cuando se comienza el aprendizaje de otro del mismo género. En este caso la ventaja es mínima, ya que todo se realiza de forma muy distinta a lo habitual. Ya no se pueden englobar con el ratón múltiples unidades ni se tiene una visón tan privilegiada del campo de batalla ni todo será tan intuitivo como en juegos tipo «Red Alert».

En la parte superior izquierda tendremos accesible en todo momento un amplio menú que nos da acceso a todas las funciones necesarias. Con él podremos hacer llegar a cualquier unidad, esté donde esté, las órdenes deseadas. Podremos ordenar que nos sigan, que

LA RESPUESTA SOVIÉTICA













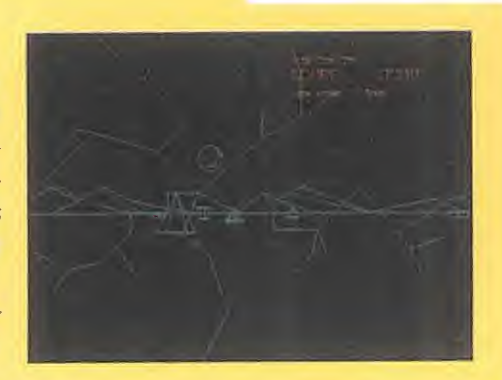


Su tecnología de vanguardia es algo de lo que no se puede dudar. Aunque desde el exterior se hable de problemas, los espías de la C.I.A. saben de sobra que el potencial de sus científicos les hará llevar a cabo avances de similar magnitud a los conseguidos en EE.UU. La carrera espacial es cosa de dos.

AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

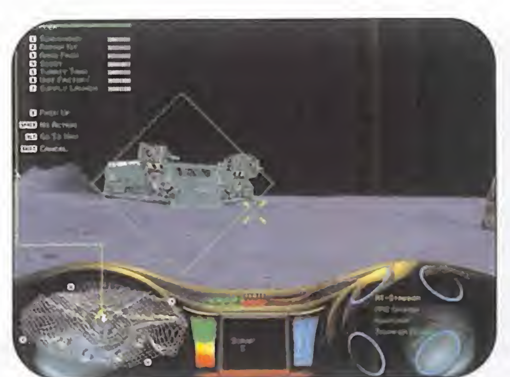
Allá por el año 1.980, Atari lanzo al mercado una máquina recreativa llamada a tener gran éxito entre los millones de aficionados de todo el mundo. Su nombre era «Battlezone» y aportaba una novedad muy destacable: era el primero en usar gráficos 3D generados en tiempo real. Por supuesto, estos no contaban con texturas, ni siquiera con superficies planas; la potencia de los micros de la época no daba para más y tuvieron que conformarse con representar las aristas de los polígonos mediante líneas monocromas. A esto se le llamó gráficos vectoriales y tuvieron mucho éxito durante varios años –¿quién no recuerda juegos como «Star Wars» o «Élite»–.

Ahora, casi veinte años después, Activision ha retomado el nombre de aquel magnífico juego y sobre su base ha creado otro que, dados los tiempos que corren, poco tiene que ver con el original.





Contemplar cómo nuestras torretas defensivas vuelan un caza enemigo en mil pedazos puede ser muy espectacular.



En cualquier momento podremos cambiar de vehículo. Lo único que tendremos que hacer es salir del que nos encontramos e ir al otro.



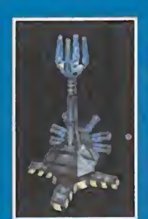
Los efectos de las explosiones de los diversos enemigos son explotados al máximo por la tecnología de las tarjetas aceleradoras.

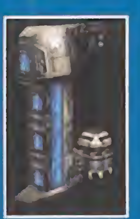
ataquen determinado objetivo, que rastreen la zona en busca de Bio-Metal 11 –sólo los Scavengers–... Lo que ocurre es que, acostumbrados a la facilidad de manejo que daba la perspectiva cenital, cuesta un poco de tiempo acostumbrarse a este nuevo concepto. No es sencillo estar con una mano dirigiendo la nave, con la otra en el ratón apuntando a los objetivos y tener que activar los menús con..., ¿con qué? Como en muchas cosas en este mundo, todo es cuestión de práctica. Además, el juego incluye algunas misiones de entrenamiento que familiarizan al jugador con el control de la nave –incluyendo el movimiento lateral y el salto–, construcciones y ejecución de órdenes.

La acción será vista en todo momento desde los ojos del comandante, lo que dará lugar a espectaculares escenas de lucha entre nuestras tropas y las del enemigo. En el otro lado de la balanza, se encuentra la facilidad para perder la noción del espacio entre mapas de decoración tan monótona. Para esto está el mapa/radar 3D disponible en la parte inferior izquierda de la pantalla; sin él, el juego sería un auténtico caos en determinados momentos.

BARRAS Y ESTRELLAS



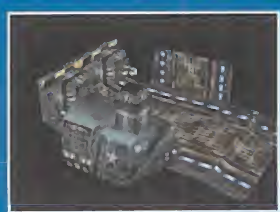


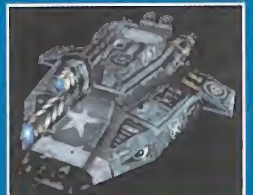












Los americanos no están dispuestos a dejar que su eterno rival consiga un buen abastecimiento del preciado metal. Esto supondría una clara desventaja y la hegemonía mundial ya tendría un claro representante. Todas sus esperanzas de victoria pasan por estas máquinas y el buen uso que se haga de ellas.

RESULTADOS

La realización técnica es uno de los puntos a destacar; todo el juego se desarrolla bajo un complejo entorno 3D repleto de texturas que se desplazan ante el jugador con gran suavidad –especialmente con una tarjeta compatible Direct3D–. En cuanto al sonido, cumple su función, aunque sin llegar a destacar en ningún aspecto. De hecho, aunque sólo sea una anécdota, son más de uno los sonidos que recuerdan al «Quake».

Por último, para hablar de jugabilidad volvemos a recordar un aspecto antes citado. Los comienzos pueden ser un poco complicados, ya que este nuevo punto de vista no permite algunas facilidades típicas de los juegos de estrategia en tiempo real. Pero una vez comprendidos y dominados todos los apartados del juego, sólo queda elegir un bando y disfrutar de sus variadas misiones –o retar a un amigo gracias a sus opciones multijugador– para que la diversión comience. Lo que hay que dejar claro es una cosa: ni los puristas de la estrategia ni los fanáticos del arcade pueden ver colmadas sus expectativas, ya que ha sido necesario recortar posibilidades de ambos géneros a cambio de conseguir un producto equilibrado.

J.J.V.

90

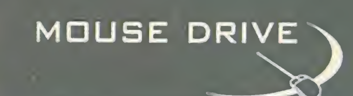
DENTRO DE POCO SÓLO PENSARÁS EN GOLF.

Animaciones con más de 20.000 frames.
Campos reproducidos hasta el último detalle a partir de los verdaderos.
Comentarios y narraciones a cargo de Javier Pinedo.
Sistema inteligente de Handicaps.
Modalidades de juego Matchplay, Strokeplay, Stableford y Torneo.
Jugadores reales: Gary Player, Bruce Campbell Jr. y Fiona Walker.
Juego multijugador en red, con la posibilidad de participar en torneos a través de Internet con hasta 32 jugadores.
18 lecciones exclusivas de la leyenda viva del Golf, Gary Player.

UN SISTEMA REVOLUCIONARIO

EL SISTEMA MOUSE DRIVE™ EN THE GOLF PRO TE PERMITE UTILIZAR EL RATÓN COMO UN PALO DE GOLF. MUEVE EL RATÓN HACIA ATRÁS Y REALIZARÁS EL BACKSWING, MUEVE EL RATÓN HACIA DELANTE Y GOLPEARÁS LA BOLA, INCLUSO CON EFECTO. EL RESULTADO ES UNA SENSACIÓN DE CONTROL TOTAL.









»»» *Realismo sin precedentes*

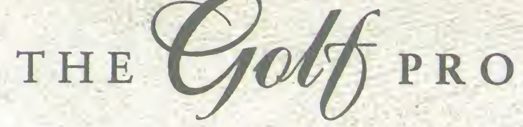
COMPRUÉBALO EN EL VÍDEO MPEG QUE ENCONTRARÁS EN EL CD-ROM DE MICROMANÍA





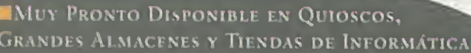






Protagonizado por Gary Player

UN GOLPE MAESTRO



■ MUY PRONTO DISPONIBLE EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

POR SÓLO
2.995











UN PRODUCTO DISTRIBUIDO POR



www.dinamic.com 91 6586008 fax 91 6532015

sumario



84 SID MEIER'S GETTYSBURG! (PC CD)

Sid Meier, el genial creador de la saga «Civilization», está dispuesto a sentar las bases de lo que deben ser los juegos de estrategia a partir de ahora. Un título de los que marcan época.

A pesar de que febrero es un mal mes para las compañias de soft, nosotros, Micromanía, hemos elegido lo mejor de lo mejor para traéroslo a éstas, vuestras páginas. En ellas podréis ver programas de la calidad de «Sid Meier's Gettysburg!», «Crash Bandicoot 2», «NBA Action 98», o «Heavy Gear», que harán las delicias de todos los amantes de la estrategia, del arcade, de los apasionados del deporte de la canasta, a los adictos de la simulación, y tantos, tantos otros, que nos es muy difícil enumerarlos aquí. Pero pasad la página y descubriréis cuánta razón llevamos en nuestras afirmaciones.



96 CRASH BANDICOOT 2 (PLAYSTATION)

La segunda parte de uno de los juegos que más éxito ha tenido entre los usuarios de la consola de Sony, ya es un hecho palpable.

98 NBA ACTION 98 (PC CD)

La liga más seguida del mundo, vista a través de los ojos de Sega, no ha perdido ni un ápice de espectacularidad. Complicadas jugadas y avanzadas tácticas esperan a todos los aficionados al basket espectáculo.





100 F-22 RAPTOR (PC CD)

Descubre todos los pros y los contras del simulador más espectacular de los últimos meses, obra de los programadores de Novalogic, expertos ya en estas lides.



102 HEAVY GEAR (PC CD)

La experiencia que Activision ha cosechado en el terreno de los simuladores futuristas, le ha dado pie para crear este formidable juego que supera todo lo visto hasta el momento.



AUTO DESTRUCT

ASFALTO SANGRIENTO

ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Electronic Arts nos presenta un título en el que se mezclan elementos tan distintos como son conducción, estrategia y puro arcade en este sin par programa.
Al volante de un coche digno del mismísimo 007, nuestro protagonista –guiado por nosotros– debe evitar los maléficos planes de una peligrosa secta.
Buena realización, ciertos toques sangrientos y muy variadas misiones, son lo que da de sí este «Auto Destruct».

★★★

HERCULES

LOS DIOSES ESTÁN LOCOS

DISNEY INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSATATION**
ARCADE

Ésta que comentamos ahora es la versión para PlayStation de la última creación de Disney Interactive, que primeramente salió en formato de PC.
La calidad de movimiento y gráfica es enorme, al igual que la sonora, pues el equipo encargado de hacer este gran juego ha colaborado muy estrechamente con los creadores de la película, de ahí que el nivel de perfección sea tan grande como el alcanzado por el filme.
Un título que no tiene desperdicio y que hará las delicias de grandes y pequeños.

★★★★

Tom Clancy´s Politika

Escándalo en el Kremlin





RED STORM
Disponible: **PC CD(WIN 95)**
ESTRATEGIA

Basado en una novela del famoso escritor Tom Clancy, experto en exponer temas ficticios sobre política y sociedad, llega este juego de estrategia por turnos, que nos propone conseguir el dominio absoluto de Rusia, tras la repentina muerte de Boris Yeltsin.
Diversos grupos gubernamentales y sociales emergen del caos, con intención de controlar totalmente la Asia comunista. La KGB, la Iglesia y la Mafia se enfrentan en luchas militares y políticas, para conseguir la supremacía total.
Nosotros manejaremos uno de los grupos, teniendo que controlar al cien por cien las acciones del bando, en el apartado económico vigilando los gastos y consiguiendo la mayor cantidad de ingresos posible, en el lado social contentando al mayor número de personas para que sigan nuestra causa, y en la parte bélica alistar soldados y construir armas.
El juego por Internet es uno de los apartados a los que se le ha dado mayor importancia, habiendo incluso torneos y copas que pueden disputarse con los demás jugadores en partidas on-line.
Los gráficos en «Tom Clancy Politika» no son en absoluto impresionantes, pues se ha intentado dejar un poco a un lado el apartado técnico, en favor de una superior inteligencia por parte del programa y de un más elevado y completo factor estratégico que es, en definitiva, lo que busca aquel que compra un título de estas características.

C.F.M.

77

Dilbert´s Desktop Games

Juegos empresariales

DREAMWORKS/MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Bajo este título se engloban casi una decena de pequeños juegos con dos puntos en común. El primero es que todos se basan en temas relacionados con la vida laboral y empresarial cotidiana, aunque vistos bajo el prisma del oprimido trabajador. El segundo, es que todos se juegan desde el mismo escritorio de Windows, con la consiguiente simplicidad gráfica.
Nuestro objetivo, como infravalorado y sobreexplotado trabajador, es acabar exitosamente todas las pruebas que se presenten con el fin de conseguir un certificado único y personalizado. Entre ellas encontraremos desde "remakes" de juegos tan conocidos como «Galaxians», hasta simples pruebas de puntería con el ratón como protagonista. El punto en común es que todo son representaciones de jefes, facturas, empleados...

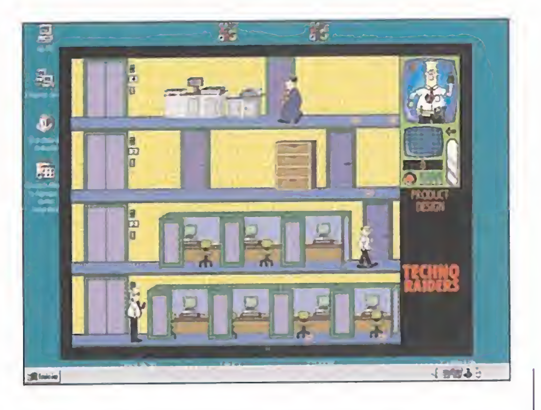
The Simpsons Virtual Springfield

Un paseo por la ciudad









Se trata de un juego gracioso, pero sin ningún tipo de trascendencia adicional. Hay miles, mejor dicho ¡millones!, de juegos gratuitos por todas partes que superan con creces en diversión y calidad técnica a este modesto título.

J.J.V.

50

FOX INTERACTIVE/ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95), POWER MAC**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/AVENTURA

Bienvenidos a Springfield, ciudad extraña donde las haya y hogar de una familia de fama internacional: los Simpsons. Desde que la serie televisiva hiciera aparición y cautivase a millones de personas con su característico sentido del humor, han sido varios los juegos que han intentado convertir a formato doméstico las aventuras y desventuras de esta singular familia y ahora, de la mano de Fox Interactive, nos llega el último intento.

En este caso el juego nos propone un viaje virtual en la citada ciudad con la posibilidad de visitar la mayoría de las estancias que aparecen habitualmente en la serie, incluida la morada de la familia protagonista. En cada una de sus variadas localizaciones es posible realizar variadas acciones que comprenden desde jugar a una máquina recreativa hasta coger objetos de futura utilidad. Todo ello con el aliciente de poder encontrarnos con los personajes más famosos de esta pequeña ciudad.

El desarrollo es bastante simple y, aunque posea escenas bastante divertidas –como los famosos dibujos del ratón y el gato– nada ha sido traducido a nuestro idioma. Y esto, teniendo en cuenta el público al que más puede entretener, es un hándicap muy importante. En el resto de apartados, simplemente aprobado.

J.J.V.

65



RISK

A LA CONQUISTA DEL MUNDO

HASBRO
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Uno de los juegos de mesa por excelencia, «Risk», ya tiene su versión para PlayStation. A partir de ahora, y a golpe de pad, podremos reunir los más gloriosos ejércitos y hacerlos avanzar de forma victoriosa por todos los países del mundo, hasta convertirnos en los amos y señores del planeta. Tanto el tablero, como las fichas y los dados están perfectamente representados, y si a eso le unimos una serie de imágenes renderizadas que dan mucha vida a la acción, no tenemos más que recomendar este juego.

★★★

Z

SARGENTOS DE HIERRO

THE BITMAP BROTHERS/ GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Poco a poco, y con cierto retraso, están llegando a la PlayStation algunos de los títulos de estrategia que más éxito han conseguido en el mundo de los compatibles. En esta ocasión le toca el turno a «Z», aclamado título con mayor componente arcade que juegos tipo «Warcraft II». Su realización es muy correcta e incluye la novedosa posibilidad de usar como medio de control los nuevos ratones para consola.

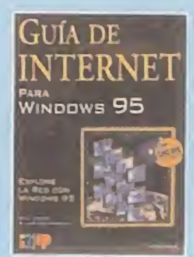


Diviértete aprendiendo.



Internet (424 pgs) PVP 4.300 Ptas.
Ref. 2360-7

Indicado para los que quieren iniciarse en la navegación por los mares cibernéticos. Encontrará una completa descripción de Telnet, FTP, Archie, correo electrónico, News, listas de distribución etc..



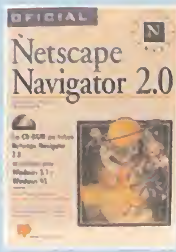
Guía de Internet para Windows 95 (586 pgs) PVP 5.250 Ptas.
Ref. 2311-9

Aprenderá a moverse por la red. Ofrece recomendaciones acerca de los centros de Internet.
Incluye gratis la aplicación ON LINE™ Residente.



Control Electrónico con el PC (195 pgs) PVP 2.940 Ptas.
Ref. 2238-4

Con ésta obra podrá aumentar sus conocimientos sobre el funcionamiento de un PC.
Contiene disquete con el que podrá comprobar de inmediato el funcionamiento de sus realizaciones.



Netscape Navigator 2.0 para Windows 95 (655 pgs) PVP 5.995 Ptas.
Ref. 2299-6

Esta es la única Guía Oficial de Navigator 2.0 de Netscape que incluye el software auténtico.
Descubra las características de la última versión del examinador Web más popular.



Montaje, Configuración y Reparación del PC (248 pgs) PVP. 1.890 Ptas.
Ref. 2281-3

Permite al usuario de PC elegir y montar su propio equipo, actualizarlo o ampliarlo, y configurarlo adecuadamente, para conseguir de él un alto rendimiento por el mínimo coste posible.



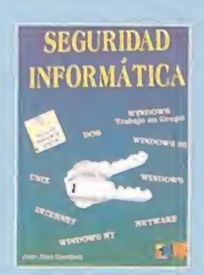
Virus Informáticos (304 Pgs+ disquete) PVP 5.060 Ptas.
Ref. 1799-2

¿Qué es un virus? ¿ cómo funciona? ¿cómo se construye? ¿cómo protegerse de ellos?
Este libro responde de forma sencilla y completa a estas preguntas.



Montajes Avanzados para el PC (217 pgs) PVP 3.500 Ptas.
Ref. 2367-4

Para los apasionados de la informática y la electrónica.
Incluye disquete que contiene en formato comprimido más de 9 Mbytes de datos.



Seguridad Informática (incluye disquete) (280 pgs) PVP 3.000 Ptas.
Ref. 2341-0

Conozca cuáles son las amenazas que acechan a sus datos y las formas de protegerse contra ellas. Incluye disquete con aplicaciones de dominio público.



Domine la WEB (488 pgs) PVP 4.900 Ptas.
Ref. 2370-4

Para ser un buen Webmaster necesita conocer qué es realmente un servidor Web. Incluye CD-ROM que le proporcionará todo lo que necesita para conseguir conectarse aunque no posea ningún software de Internet.



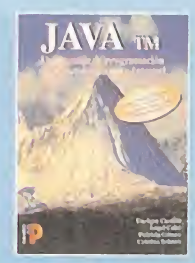
Word Office 97 Guía Rápida (336 pgs) PVP 1.995 Ptas.
Ref. 2365-8

Esta guía proporciona las técnicas necesarias para el correcto manejo del procesador de textos Microsoft Word 97 de forma sencilla y detallada, desde los conceptos básicos, hasta las funciones más complejas.



Lab View. Programación Gráfica para el control de la instrumentación. (424 pgs) PVP 3.500 Ptas.
Ref. 2339-9

Todas las características del LabView, desde las más simples como estructuras secuenciales e interactivas, hasta las prestaciones más avanzadas CIN (Code Interface Node).



Java™ (552 pgs) PVP 5.200 Ptas.
Ref. 2368-2

Este libro le permite al lector desarrollar con facilidad pequeños programas (applets) y grandes aplicaciones. Incluye CD ROM con el paquete de desarrollo de SUN que permite al lector trabajar automáticamente.



Netscape Plug-in (325 Pgs) PVP 3.700 Ptas.
Ref. 2386-0

Le ayudará a ahorrar dinero y tiempo de conexión. Evite los riesgos de traer software de servidores desconocidos. Incluye CD-ROM con la más completa y actualizada colección de conectores disponibles en Internet.



Power Point para Windows 95 (248 pgs) PVP 2.500 Ptas.
Ref. 2342-9

Este excelente programa le permite realizar presentaciones electrónicas de calidad profesional sin hacer grandes esfuerzos. Una obra eminentemente práctica, con múltiples ejemplos.



10 Secretos para el éxito en la WEB PVP 3.400 Ptas.
Ref. 2358-5

Si desea convertirse en un afamado creador de páginas Web, éste es su libro. Descubra de una forma amena y sencilla los secretos de los más famosos creadores de páginas Web con más éxito de la historia.



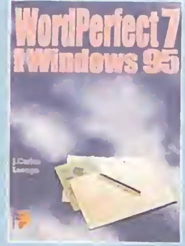
Diccionario de Microinformática (552 pgs) PVP 4.675 Ptas.
Ref. 2328-3

Explica con claridad los conceptos utilizados en el ámbito de la microinformática y otras disciplinas afines. Dirigido tanto a principiantes como a personas expertas.



Word Office 97 PVP 3.995 Ptas.
Ref. 2390-9

Más de 200 trucos, sugerencias y atajos para desechar vicios adquiridos y conocer a fondo todo aquello que puede y no puede hacer Word 97.



WordPerfect 7 para Windows 95 (550 pgs) PVP 4.495 Ptas.
Ref. 2378-X

El libro presenta numerosas imágenes que ilustran las explicaciones. Al finalizar la lectura del libro,será capaz de dominar las funciones de Corel WordPerfect 7



WordPerfect 7 para Windows 95 Ejercicios prácticos. PVP 3.500 Ptas.
Ref. 2404-2

Podrá confeccionar y componer sus documentos; diseño de páginas Web desde el propio programa WordPerfect, inserción de sonido, mailings, etiquetas etc., mediante explicaciones claras.



Excel Office 97 PVP 3.995 Ptas.
Ref. 2376-3

En este libro, el usuario de aplicaciones informáticas bajo Windows 95, podrá encontrar un mundo fascinante en el manejo y creación de hojas de cálculo sin conocimientos previos en informática.

Selección de Libros de Informática



Office 97
Ref. 2375-5 PVP 2.300 Ptas.

La finalidad del libro es ayudar al lector a manejar y aprovechar inmediatamente los diferentes programas y utilidades de Office 97.



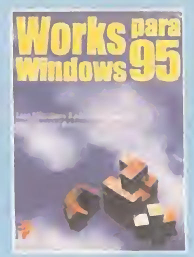
3D Studio, Animación y proyectos de Diseño. (464 pgs)
Ref. 2122-1 PVP 4.190 Ptas.

Indice extractado: Generación de sólidos. El 3D Lofter. Creación y transformación de materiales. Animaciones en el 3D Studio.



3D Studio Diseño de Imágenes Fotorrealistas 3D. (444 pgs)
Ref 2121-3. PVP 3.850 Ptas.

Iniciación al 3D editor. Creación y modificación de entidades en el 3D editor. Cámaras, luces, transformación final del diseño.



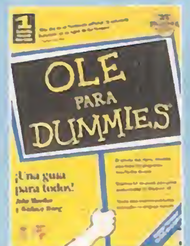
Works para Windows 95 (318 pgs)
Ref. 2382-8 PVP 2.700 Ptas.

Este libro ofrece al lector un conjunto de herramientas para cubrir las necesidades diarias de oficinas, centro de estudios, colegios, etc...



Multimedia y CD-ROM para Dummies. (405 pgs)
Ref. 2385-2 PVP 4.300 Ptas.

Te ayudara a decidir el equipo que necesitas y a instalarlo correctamente.



Ole para dummies. (317 pgs)
Ref. 2397-6 PVP 3.500 Ptas.

Guía de la serie Dummies donde encontrará explicación sencilla de los programas OLE y de cómo funciona.



Publicación Multimedia con Netscape (389 pgs)
Ref. 2391-7 PVP 4.750 Ptas.

Diseñe páginas WEB deslumbrantes con modelado VRML en 3D, animaciones, ilustraciones y sonido.



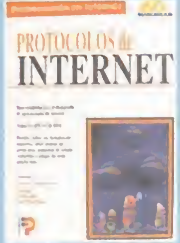
Programación en JAVA para Internet. (778 pgs)
Ref. 2394-1 PVP 6.995 Ptas

Incluye CD-ROM para Win 95 y Macintosh. Los usuarios de UNIX encontrarán el contenido en Internet



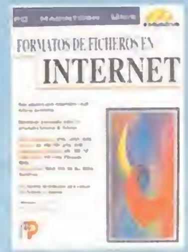
Cómo poner a punto su PC. (492 pgs)
Ref. 2400-X 4.500 Ptas.

Abarca todos los sistemas hasta el Pentium Pro. Contiene dibujos y fotografías para facilitar el trabajo.



Protocolos de Internet. INCLUYE CD-ROM (567 pgs)
Ref. 2409-3 PVP 5.500 Ptas.

La solución para programadores, ingenieros, administradores de sistemas, estudiantes, profesores etc...



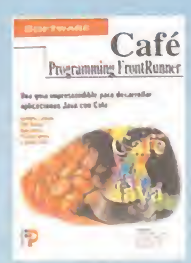
Formatos de Ficheros en Internet. Incluye CD-ROM (469 pgs). Ref. 2410-7 PVP 4.995

Aprenderá a usar los ficheros que encuentre en Internet.
Para PC, UNIX y MACINTOSH.



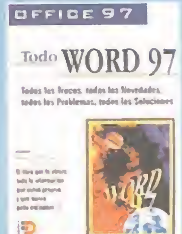
Netscape Communicator (316 pgs)
Ref. 2418-2 PVP 3.200

Obtenga el máximo provecho de Netscape Communicator paso a paso y aumente el rendimiento en Internet.



Café Programming (429 pgs)
Ref. 2413-1 PVP 3.900 Ptas.

Con este libro aprenderá a utilizar las potentes herramientas de depuración de Café, crear applets en Java etc...



Todo Word 97 (558 pgs)
Ref. 2389-5 PVP 4.500 Ptas

Explica las innovaciones de Word 97 utilizando un lenguaje claro y ameno para ser comprendido por el usuario.



Visual J++ y Active X. INCLUYE CD-ROM. (449 pgs)
Ref. 2416-6 PVP 4.500 Ptas

Enseña cómo integrar controles ActiveX y applets Java en un mismo esquema de codificación.



Cómo hacer negocios en Internet (197 pgs)
Ref. 2405-0 PVP 2.500 Ptas

Dirigido a todos aquellos que tengan responsabilidades empresariales en Internet



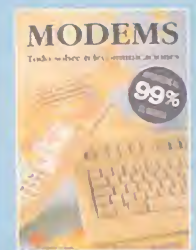
Disco Duro (320 pgs)
Ref. 1638-4 PVP 3.430 Ptas

Obtenga el maximo partido de su disco duro, aprenda a optimizar su uso, a realizar copias de seguridad etc...

PEDIDOS:



Teléfono (91) 654 61 64, **Fax** (91) 654 72 72 ,
E-mail pedidosparaninfo@hobbypress.es
o envíanos el cupón por **correo** a: Hobby Post, Calle Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.



Modems, todo sobre telecomunicaciones. (306 pgs)
Ref. 1977-4 PVP 3010 Ptas

Este libro se centra especialmente en las redes que ya funcionan a pleno rendimiento en España.

Plazo de entrega: 10 - 15 días. Micro

DATOS PERSONALES

Nombre...................... Apellidos.................
Dirección..
Localidad .... C.Postal...................
Provincia...................... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

❑ Adjunto talón a nombre de Hobby Post
❑ Con cargo a tarjeta de crédito VISA (16 Dígitos)
Número ____________ Fecha caducidad ______

TITULO DEL LIBRO	REFERENCIA	P.V.P.
	G. Envío(*)	
(*) 1 libro: 300 Pts; 2 libros: 450 Pts; 3 libros o más: 550 Pts	Total Pedido	

Sid Meier's Gettysburg!

Un juego épico



Estamos ante el primer juego que Sid Meier ha creado fuera de Microprose, la compañía con la que tantos éxitos ha cosechado. Ahora mismo se encuentra en su propia casa, con un equipo escogido, y haciendo lo que realmente quería hacer. ¿Qué podía dar el genio creativo de Meier con toda libertad y a su aire? No, no es «Civilization 3». Se trata de un wargame en tiempo real con el nombre de una de las batallas terrestres con más nombre de la historia: Gettysburg.



El mapa general es de mucha utilidad para diseñar estrategias globales en escenarios en los que el mapa de batalla es de grandes dimensiones.

FIRAXIS/ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Para los no avezados en esto de la estrategia histórica, diremos que la batalla de Gettysburg, en la Guerra Civil americana –o Guerra de Secesión–, es tan famosa y representativa porque desencadenó el final del conflicto. En Gettysburg, los ejércitos confederados al mando del General Lee –todo un genio de la estrategia– intentaron asestar un golpe mortal a la Unión que les abriera el camino hacia Washington DC. Fallaron. Y de los 160.000 hombres que participaron en la batalla de tres días, casi 60.000 perdieron la vida en ella. Pero también fue el nacimiento de los Estados Unidos como nación, y ésta es la verdadera y única razón por la que a los americanos les influencia tanto esta batalla a la hora de hacer wargames. Es, con diferencia, la más plasmada en tableros y juegos de ordenador, por delante del Día D o Stalingrado, por poner ejemplos de las más famosas.

A pesar de no ser americano –es canadiense–, a Sid Meier no se le han escapado los hechos que antes relatábamos. Gettysburg era su escenario preferido para un wargame en tiempo real: estrategia simple, unidades muy básicas, y un entorno 3D muy abierto y pletórico de posibilidades. «Sid Meier's Gettysburg!» no es un juego de estrategia, es una gran maqueta a escala de la batalla, con unidades y terreno representados con detalle. Todo es real y enormemente manipulable. Nosotros estamos allí, con las riendas de los ejércitos al alcance de la mano, manejables con pocas pulsaciones del ratón. Pero, al mismo tiempo, con un enorme potencial estratégico que se desencadena al dar comienzo al combate.

¡RODILLA A TIERRA!

El concepto de la guerra es de los más espantosamente sencillos que existen en el mundo: capturar posiciones mientras defendemos las nuestras, matar mientras evitamos ser muertos. Para qué complicarlo. Este juego es como una partida de ajedrez: nuestra principal ocupación –y preocupación– será mover las tropas, de forma más o menos conjuntada, y tomando decisiones con relativa celeridad. La guerra civil americana es de las últimas que se han producido en la Historia antes







Del Norte al Sur



Al margen de las útiles tácticas básicas y listas de unidades que incluye la Guía del Juego, «Sid Meier's Gettysburg!» incluye un manual aparte específico con trucos, consejos y tácticas variadas para sacarle el máximo partido al juego. Al margen de esta excelente documentación, no podemos pasar sin daros unos pocos consejos seleccionados generados por la experiencia:

- *Mantener nuestras líneas intactas es muy difícil, pero también es una condición imprescindible para la victoria.*
- *En nuestra opinión, la caballería es la unidad más útil: realiza los mejores ataques por los flancos y con su movilidad es capaz de llegar a la artillería situada en retaguardia.*
- *Hablando de artillería, perderla es tremendamente fácil debido a su lentitud: no la olvides o caerá en manos enemigas.*
- *Una posición ventajosa puede mover la balanza a tu favor: defiende a toda costa las posiciones estratégicamente importantes. Cuando el enemigo aparezca por tu flanco, no desdeñes la retirada mientras reagrupas a tus hombres a una posición donde puedan defenderse mejor.*
- *Si atacas el flanco enemigo, asegúrate de que tu brigada más fuerte es la que dispara.*
- *Muchas veces es recomendable mantener un regimiento fuerte en reserva para cuando las cosas vayan mal.*
- *Apunta y dispara. Selecciona bien a qué enemigo atacas con qué unidad; el juego lo permite y lo propicia indicándolo con líneas blancas y rojas. Ídem cuando estés defendiendo.*
- *La moral –representada por bloques– es el alma de tu ejército, el combustible de tus soldados. Manténla alta poniendo comandantes cerca de las unidades, o situándolas en terreno favorable, o en caso contrario, perderás todas tus posibilidades.*
- *El estrés de la batalla puede matar más que las balas enemigas. Vigila a las unidades a las que suceda esto y recupéralas para el combate lo antes posible, pero no las abandones.*



Las flechas rojas y blancas indican el orden de disparo y de movimiento de nuestras unidades y las del contrario.

Bonito gráficamente, sencillo de manejar, intenso gracias al tiempo real, y técnicamente brillante. ¿Qué más se puede pedir?

de lo que denominamos guerra moderna: infantería, caballería, y artillería. La estrategia en tiempo real resultante es ágil, dinámica, pero nunca precipitada; y la posibilidad de graduar la velocidad la hace mucho más elástica y adaptable.

Los combates se rigen por objetivos –con los ya famosos puntos de victoria– que hay que conseguir mediante los movimientos más adecuados: no gana el más rápido ni el más poderoso, sino el más inteligente. Un ataque en masa sin orden diezmará a nuestras tropas aunque sean predominantes en el campo de batalla. Sin embargo, si aprovechamos convenientemente aspectos claves como el ataque por los flancos, los disparos de fusil desde posiciones protegidas, las salvas de la artillería, el poder envolvente de la caballería, o la presencia de nuestros comandantes entre la tropa, la victoria será nuestra incluso en inferioridad numérica.

«Sid Meier's Gettysburg!» nos permitirá disfrutar de los momentos más dulces y más amargos de la batalla. Cargas suicidas a degüello, resistencia desesperada hasta el último hombre, huidas aterrorizadas con la caballería en los talones, cañonazos que diezman una brigada mal situada... la inmersión se produce con una facilidad pasmosa. Tanto el estratega experimentado como aquel que no ha jugado en su vida a un wargame, se meten rápidamente en la batalla. Los escenarios no son excesivamente largos –unas tres horas como mucho–, y al estar organizados en forma de campaña, consiguen una continuidad muy interesante, ya que las bajas y posiciones de nuestro ejército se mantienen de uno a otro.

ELEGANTE, EFECTIVO, ESPONTÁNEO

La jugabilidad es impresionante, tanta que nos extrañará que se trate de un wargame. El control y el movimiento de las tropas –incluido el disparo–, es cosa de un par de ►

pasos con el ratón: pinchar y arrastrar, poco más. La configuración de los ejércitos es igual de simple, en regimientos y brigadas, controlables en bloque mediante su comandante o individualmente, y representados por una bandera. Tanto los regimientos como las brigadas pueden moverse de distintas formas –en varias formaciones de líneas y columnas–, lo que afecta a su forma de desplazamiento y lucha. Las baterías de artillería son una forma especial de regimiento con sólo dos estados: posicionadas y en movimiento. La utilización de los comandantes y la agrupación de regimientos es la forma más eficiente de gestionar el ejército.

La respuesta de las unidades es rápida y casi siempre correcta, muy eficiente: en tiempo real, como debe ser. Puedes ordenar cargas, mantener una posición, dictar retirada; pero tus hombres disponen de "inteligencia" que condicionará su actuación según su estado de moral, experiencia en la batalla, o la posición relativa con respecto a su líder. Sin embargo, esto no es algo nuevo, pues ya lo hemos visto en las dos partes de «Close Combat». Lo que no habíamos visto nunca hasta ahora era una movilidad tan patente, tan efectiva, que da lugar a un combate extremadamente fluido, como ya comentábamos antes, y que se desarrolla de una forma casi espontánea, nada forzada. Deliciosa confusión. Según movemos nuestras piezas, los acontecimientos se desencadenan, y aunque haya acciones previsibles, un mismo escenario varía mucho, por no hablar de la batalla completa. La monotonía no existe, y los escenarios aleatorios corroboran esto.

«Sid Meier's Gettysburg!» consigue un envidiable equilibrio entre realismo y diversión, sobresaliendo esta última en muchas ocasiones. Es algo así como tener soldados de plomo sobre un decorado de cartón piedra que movemos a nuestro



Los puntos de victoria son los objetivos que deberemos conquistar en todos los escenarios.

gusto jugando con algún amigo. Lo que es posible gracias a unas sólidas posibilidades multijugador para 2 a 8 jugadores en red, Internet, Mplayer o modem. La enorme configurabilidad de la dificultad lo hacen adaptable a cualquier habilidad.

EL TOQUE DE MIDAS

Quizás éste sea el juego más gráficamente cuidado de Sid Meier, también de todos los ambientados en la batalla de Gettysburg, y por extensión de todos los wargames. Lo que sí es cierto es que es el primero que se desarrolla en un entorno 3D real, generado también en tiempo real, que podemos ver desde cualquier orientación y con varios niveles de zoom, para que no perdamos detalle. Si hubiese incluido una opción para graduar la inclinación, sería prácticamente perfecto. Pecata minuta, porque su plenitud de detalles de realización –casas, colinas, bosques, ríos, etc.– y de visualización de los mismos –aumento del tamaño de las características del terreno, disminución del tamaño de los elementos que estorban– le convierten en uno de los escenarios más prácticos que conocemos. Por otra parte, el mapa general, a pesar de reducir las unidades a la mínima expresión, es necesario para planear la estrategia global en los escenarios más grandes.

La información que el juego intercambia con nosotros no nos llega sólo a través de las definiciones de las unidades y los efectos especiales, ya que los sonidos cobran un papel preponderante, informándonos de acontecimientos claves en la batalla. Y, rizando el rizo, acabado el combate y mientras hacemos balance, podemos deleitarnos con una repetición de la misma.

Pero, donde el juego alcanza su techo es en la IA. Es algo que quizás los jugadores menos experimentados no aprecien, pero a medida que vayan cogiéndole el punto al juego y vayan subiendo la dificultad, se darán cuenta de lo sutiles que pueden ser las reacciones del contrario, y lo desesperante que puede ser su astucia. No es un juego difícil, simplemente se autoregula, sin esforzarse más de lo necesario a no ser que lo sea. Pero siempre dando opción al jugador, dejándole jugar.

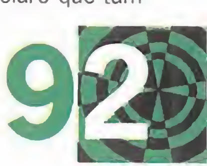
Comparado con otros wargames, no pierde de vista la esencia del género aportando valores añadidos que aquellos no tienen. Y comparado con otros en tiempo real constituye un paso adelante, por ahora, difícil de seguir. Es complicado cumplir las exigencias del estratega clásico y del «C&C», pero «Sid Meier's Gettysburg!» lo consigue.

Consagrado en casi todos los campos de la estrategia, a Sid Meier le quedaban muy pocas cosas que demostrar. Pero a pesar de todo, ha dejado claro que también es un genio realizando juegos en tiempo real. Y wargames.

C.S.G.



El final de la batalla trae consigo tristes paisajes de desolación y muerte independientemente del bando vencedor.



concurso historia de los vídeojuegos

Nuestro viaje por la historia de los videojuegos este mes ha llegado a su fin, no sin antes invitaros a participar averiguando las respuestas correctas a las siguientes preguntas:

1- ¿Qué ampliación dota a los procesadores de una mayor potencia en el ámbito multimedia?
2- El pasado año se puso a la venta un electrodoméstico que da acceso a Internet sin necesidad de tener ordenador ¿sabes cuál es?
3- ¿Qué juego provocó los mayores escándalos debido a sus escenas violentas el año 97?
4- ¿En qué fecha se puso a la venta en España la consola Nintendo 64?
5- ¿Qué capacidad de memoria tiene un DVD?
6- ¿Qué juego se puso a la venta el 30 de diciembre de 1997?
7- ¿Sabes cómo se llama la consola que permite conectarse a un PC para programar videojuegos?
8- ¿Cómo se llama la primera serie de dibujos animados que se puede ver en directo en Internet?





Este mes sortearemos el siguiente lote de juegos de Replay:
60 Creatures, 20 Organic Arts,
10 Fight of the Amazone Queen, 10 Quake



Bases del concurso "Historia de los Videojuegos"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO Historia de los Videojuegos"

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán DIEZ, que serán premiados con los siguientes juegos: "Quake", "Fight of the Amazone Queen", "Creatures" y "Organic Arts". A continuación se seleccionarán DIEZ cartas más cuyos remitentes recibirán los siguientes juegos: "Creatures" y "Organic Arts". Y por último, CUARENTA lectores más serán ganadores de un juego de "Creatures" cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de febrero de 1998 hasta el 30 de marzo de 1998.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Abril de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de mayo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: GT interactive y HOBBY PRESS.

Cupón de participación Historia de los Videojuegos marzo

Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección . . . .
Localidad. . . . . C. Postal . . . . . .
Provincia . . . .
Teléfono. . . . .
Las respuestas son
1 . . . .
2 . . . .
3 . . . .
4 . . . .
5 . . . .
6 . . . .
7 . . . .
8 . . . .

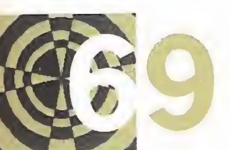
Human Onslaught
Humanos y alienígenas

SSI
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Lo que en un principio fue una guerra exclusivamente alienígena, en la que cuatro civilizaciones de diferentes creencias y características se enfrentaban por el dominio de un planeta rico en materias primas, ahora ha pasado a ser tema preocupante para la raza humana.
Una de las cuatro tribus extraterrestres, que disponía con grandes poderes mágicos, teletransportó a sus enemigos a otro planeta, gracias a un poderoso hechizo, con tan mala suerte que fueron a parar a uno colonizado por el hombre, reiniciándose así la batalla con un nuevo y forzado contendiente.
Con el nombre de «Human Onslaught» se presenta la segunda parte de uno de los juegos de estrategia realizados por la compañía SSI: «War Wind». En él, tendremos que elegir a uno de los tres grupos extraterrestres, o a los humanos, teniendo cada uno una tecnología diferente, que hace que una partida con unos, sea completamente diferente si la jugamos con otros y viceversa, lo que significa interminables horas de diversión.







A la hora de comentar el apartado técnico del juego que nos ocupa, nos encontramos ante la duda de hacerlo, que sería lo más corriente en condiciones normales, o bien remitiros al que se hizo sobre «War Wind» en el número 23 de Micromanía, y eso es más que nada porque el mayor problema que se le presenta a «Human Onslaught» es su escasa o nula diferencia con respecto a la primera parte. Ni los gráficos, ni el sistema de juego ha variado en absoluto, pareciendo más una ampliación en la que se introduce una raza en vez de otra, con más escenarios y unidades, en vez de una segunda entrega que, a pesar de guardar ciertas relaciones con el original, debe disponer de las suficientes novedades para ser considerada como tal.

Los humanos se unen de manera forzosa a una batalla que en un principio habían desembocado cuatro razas extraterrestres

«Human Onslaught» está indicado particular y exclusivamente para aquellos que no conocieron «War Wind» y, para los que lo vieron y disfrutaron enormemente con él. Si no se pertenece a ninguno de esos dos grupos, mejor será dejar pasar este título que no va a ofrecer ninguna innovación, aunque sí muchas horas de juego... Algo es algo.

C.F.M.

Joint Strike Fighter
Volar sobre un cuadro

Un pequeño grupo de programadores –Innerloop– ha conseguido algo digno de mención: meter las narices entre los grandes pesos pesados de la simulación –con la colaboración de Eidos–. Estos muchachos son básicamente unos creadores de demos, afincados en Noruega, que han inventado un nuevo método de desarrollo de gráficos y, sobre todo, de terrenos súperdetallados, incluso a grandes distancias y a altas velocidades de movimiento.

INNERLOOP/EIDOS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Con esta base, han creado el «JSF» –«Joint Strike Fighter»–, un simulador de vuelo basado en el programa JSF del ministerio de defensa de los EE.UU., que pretende sustituir al F16 y al AV8B Harrier en el siglo que viene. Realmente, el sim «JSF» es la versión de Innerloop del «Jetfighter III», es decir, nos da la posibilidad de volar en los dos prototipos establecidos para dicho programa que son un Lockheed Martin X35 o un Boeing X32.

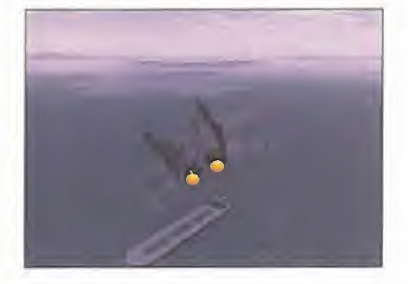
A LOS POBRES LO QUE ES DE LOS RICOS

Después del primer vistazo rápido a «JSF», establecimos unas similitudes muy cercanas de este sim con el «F-22 Raptor» de Novalogic –comentado en este mismo número–. Pero después de una tarde de escudriñar el «JSF», la impresión obtenida ha sido bastante mejor que la que nos dio el «Raptor». En realidad, «JSF» se puede considerar un intermediario entre el «EF2000» –DID– y el «F-22 Raptor» –Novalogic–, puesto la calidad gráfica y de simulación del juego es excelente –como la del «EF2000»–, pero en algunos aspectos es demasiado arcade –como el «Raptor»– tal vez por intentar jugar con dos aviones que hasta la fecha son pura especulación en el tablero de dibujo de los diseñadores.



La calidad gráfica y de simulación de «Joint Strike Fighter» se puede situar entre medias del «EF2000» de DID y el «F-22 Raptor» de Novalogic, ya que es realmente excelente.

Innerloop ha conseguido hacerse un hueco entre los grandes de la simulación gracias a «Joint Strike Fighter»



Una vez instalado el juego –tres posibilidades según la cantidad de megas que se vuelquen al disco duro–, el primer vistazo al programa muestra un buen aspecto, con gráficos –es lo más destacable– y efectos de luz muy buenos, incluso sin aceleradora gráfica 3D. El terreno es soberbio, sorprendente para lo esperado aún



«JSF» aprovecha la tecnología de las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D de manera magistral





En «JSF» podremos establecer conexión con nuestro AWACS, pero no tendremos el control de todas las opciones que nos brinda, lo que le resta algo de interés.

incluso sin aceleradora gráfica. Además, las primeras impresiones del modelado físico de los aviones nos llevá al agradable recuerdo del «A-10 Cuba».

Se nota la influencia europea en este sim, puesto que el juego muestra aspectos de una asombrosa similitud con las últimas y más avanzadas versiones del «EF2000»; así, por ejemplo, la cabina y las pantallas MFD se ven muy similares a la estrella de DID, incluso cuando estamos en el modo de cockpit virtual, aunque si nos fijamos atentamente podremos ver cómo las piernas y manos del piloto responden a los movimientos del joystick, el throttle y los pedales del timón... Es un detalle que nos ha encantado y, aunque es pura física recreativa que no aporta nada al vuelo, es de agradecer, puesto que detalles de este estilo son los que hacen que se ganen en cuanto a realismo y afición.

Si decimos que el juego muestra un aspecto gráfico excelente sin efectos 3D, nada más "enchufar" la tarjeta 3Dfx hay una serie de efectos especiales añadidos, aunque las mejoras se centran exclusivamente en un muy buen ratio de pantallas por segundo, incluso a resoluciones muy altas –1.280x1.024–, pero la máquina que se necesita es una bestia de 333 MHz con un micro Pentium II. Pero sin necesidad de irnos a este extremo, es más, incluso en situaciones más "modestas" –P233 MMX sin 3Dfx– podremos volar con resoluciones de 640x480 y 16 bits de color, con una velocidad de pantalla de unas 10 ó 12 pantallas por segundo, y disfrutando de una gran variedad de efectos gráficos en el cielo, en las nubes, en el suelo –los árboles y la nieve se ven increíbles–, e incluso la sensación de velocidad en vuelos rasantes se siente en el puño del joystick.

LOS PIES EN EL SUELO

Este juego es un simulador de aviones de combate con propiedades invisibles –stealth–, con lo cual el uso del AWACS se hace imprescindible, así que nada más despegar lo primero que hay que hacer es llamar al AWACS y activar nuestra conexión con él. Hasta aquí todo va bien, pero el problema surge cuando a pesar de tener una amplia gama de opciones con el AWACS, nosotros no tenemos el control de dichas opciones, tal y como ocurre en el «F-22 ADF» de DID. ¿Qué ha ocurrido?, pues que el modelo ha sido modelado con vistas a la sencillez de manejo de tal manera que una vez cazado un enemigo no hay posibilidad de consultar qué pájaro es, o cuál es su altitud o su rumbo, hasta que no hagamos contacto visual. De igual forma ocurre con los modelos de radar y su manejo, si representar el sistema LPI –baja probabilidad de intercepción– que tiene habilitado el F22. En cambio «JSF» sí implementa el sistema STO o SOO, es decir, dos dispositivos informáticos de vuelo en baja visibilidad que ejecutan una representación virtual en 3D del terreno –STO– o de objetos –SOO– gracias a la inclusión de una base de información del terreno, y de información tomada de otras fuentes.

Tampoco hemos notado problemas en la IA de los aviones enemigos en los wingman, Es más, si se eligen niveles de dificultad elevados de los enemigos en el juego, los wingmen no sólo sobreviven hasta el final, sino que su acción es fundamental en la misión, y en algunos casos son capaces de hacer que las misiones sean satisfactorias en su ejecución, aun cuando nosotros hayamos sido derribados. Además, los demás aviones y objetos también están excelentemente representados, pudiendo encontrar F16s, Mig29s, Su35s, Su27s, Mirage...

Otro aspecto de la aviónica que es importante en los simuladores modernos es la calidad de representación de lo modos de piloto automático que los aviones de hoy en día llevan incorporados. «JSF» tiene varios modos de autopiloto, siendo similares a los del «EF 2000», teniendo un modo acelerador automático, de seguimiento de rumbo, o de variación de puntos del rumbo, así como el modo de seguimiento de objetivo, que una vez cazado un enemigo, el avión lo sigue manteniendo las constantes de velocidad del objetivo, sin separarse o acercarse.
Ahora bien, aunque la aviónica no tiene fallos alarmantes, ni descompensaciones fuertes, sí es verdad que no es uno de los puntos fuertes. En este caso los chicos de Innerloop han optado por simplificar el equipo para ganar en jugabilidad, en adiccion y, por lo tanto, en comer terreno a la simulación en beneficio del arcade, y aunque este juego no es una arcade, los puristas de la simulación se van a dar cuenta que es un tanto flojo en el realismo de la simulación. En este caso esta más cerca del «F22 Raptor» que del «EF2000», y hará las delicias de los novicios de la simulación.







Los chicos de Innerloop han optado por simplificar todo lo concerniente a la aviónica, para conseguir ganar en jugabilidad y adicción en detrimento de la simulación pura y dura.

Por lo demás, el editor de misiones, las misiones enlatadas y la acción instantánea, son similares a los demás simuladores de vuelo del mercado, con reminiscencias de nuevo para el «EF2000», así como con el «iF22» de Interactive Magic –Micromanía nº32–, sin llegar a ser tan completo como el editor de misiones de este último sim, y sin la calidad de las misiones enlatadas del «EF2000», donde el equilibrio era excelente. Además, hay cuatro modos de campaña, con cuatro terrenos diferentes, que sirven más para el lucimiento de los gráficos que para sacar provecho a la simulación del vuelo.

Las opciones multijugador de «Joint Strike Fighter» es uno de sus puntos fuertes

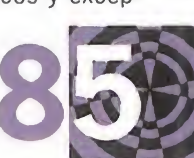
Por supuesto, «JSF» tiene un amplio modelo de juego en red, con variantes de juego en equipos, o individual. Se incluyen las posibilidades de jugar en conexión en serie –sólamente 2 jugadores–, o bien volar vía modem –sólo 2 jugadores–, conexión IPX bajo protocolo LAN –red aérea local–. Es decir, sin los sistemas tipo KALI, el protocolo sólo funciona como red local, pero soporta hasta 8 jugadores. Por último, el sistema TCP/IP también está contemplado, sobre protocolo Internet y mediante servidor, o bien con LAN conectada a Internet –soporta hasta 8 jugadores–.



CARROCERÍA DE DEPORTIVO Y MOTOR DE UTILITARIO

JSF es una de las mejores opciones para entrar en el universo –¡¡ya no es el mundillo!!– de los simuladores de vuelo de combate. Evita entrar en detalle en los aspectos más importantes de volar en el F22 o los aviones del proyecto JSF, como es el sistema ENCOM –invisibilidad– o localización de blancos por infrarrojos. En cambio, entra a fondo en aspectos como el terreno, los gráficos, el feeling de la velocidad y el vuelo, con lo cual se convierte en un simulador divertido de probar. Realmente, nuestro criterio para elogiar a un buen simulador no es precisamente la diversión –para divertirse ya existe «Quake II» o «Duke Nukem 3D»–, sino el entretenimiento y la seriedad. De todas maneras, consideramos que «Joint Strike Fighter» es una buena opción para iniciarse como piloto, o para disfrutar de unos muy buenos gráficos con equipos modestos.
Merece la pena probarlo; unos descubrirán que los simuladores no son imposibles, y otros descubriremos lo magníficos y excepcionales que son «Su27 Flanker 2.0», «F22 ADF» y «Longbow 2».

G. "SHARKY" C.



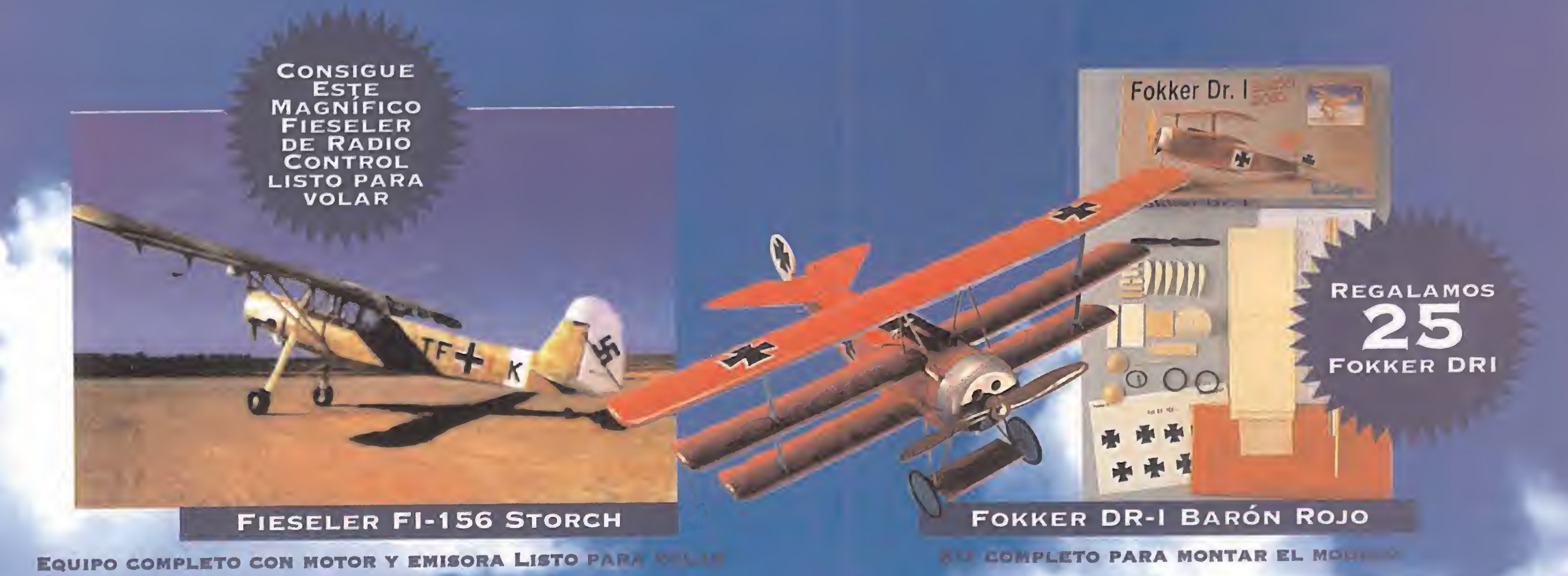
CONCURSO

FLYING CORPS GOLD

1914 - 1918

SI TE GUSTAN LOS SIMULADORES DE VUELO, ESTE MES DINAMIC MULTIMEDIA Y MICROMANIA TE HAN PREPARADO UN CONCURSO A TU MEDIDA.

CONTESTA A LA SENCILLA PREGUNTA QUE TE PLANTEAMOS, Y ENTRARÁS EN UN FABULOSO SORTEO DE 25 RÉPLICAS EXACTAS DEL FOKKER DRI BARÓN ROJO. SI ADEMÁS QUIERES CONSEGUIR UN INCREÍBLE MODELO COMPLETO DE RADIO-CONTROL FIESELER F1-156 "STORCH", LISTO PARA VOLAR, VALORADO EN MÁS DE 100.000 PESETAS, NO LO DUDES: ENVÍANOS UNA MISIÓN REALIZADA CON EL EDITOR DE MISIONES DE FLYING CORPS GOLD. LA MEJOR CONSEGUIRÁ ESTE ESTUPENDO CAZA. LAS MEJORES MISIONES SE PUBLICARÁN ADEMÁS EN LA PÁGINA WEB DE DINAMIC MULTIMEDIA, www.dinamic.com



FIESELER FI-156 STORCH

EQUIPO COMPLETO CON MOTOR Y EMISORA LISTO PARA VOLAR

FOKKER DR-I BARÓN ROJO

KIT COMPLETO PARA MONTAR EL MODELO

BASES DEL CONCURSO "FLYING CORP GOLD"

1.- Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con la respuesta correcta, y/o con el disquette de la campaña creada a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "Flying Corps Gold"
2.- De entre todos las cartas con la respuesta correcta se seleccionarán 25, que serán premiadas con 25 Kits para montar el avión "Fokker DR I Barón Rojo". Posteriormente, entre todas las cartas recibidas con disquettes con la campaña realizada con el Editor de Misiones de Flying Corps Gold se extraerá UNA, que será ganadora de un modelo de un avión de Radio Control, "Ready-to-Fly", modelo Fieseler F1-156 "Storch" con motor y emisora incluidos. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Dinamic Multimedia se reserva el derecho de publicar en su página WEB las mejores misiones recibidas.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de febrero de 1998 hasta el 30 de Abril 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 4 de Mayo de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Junio de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso; DINAMIC MULTIMEDIA y HOBBY PRESS.

¿CUÁL ES EL NOMBRE DE LA MISIÓN EN LA QUE SE PUEDE PARTICIPAR EN LA DEMO JUGABLE DE FLYING CORPS GOLD QUE TE REGALA ESTE MES MICROMANÍA?







Cupón de participación "Flying Corps Gold"

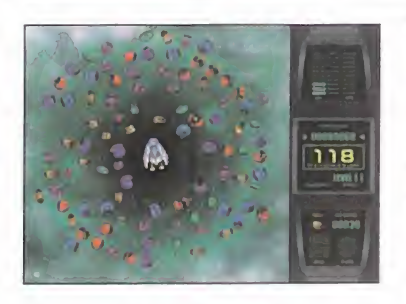
Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia .... C. Postal ....
Teléfono ....
El nombre de la misión es:
....
....
....

Syyrah
Rompecabezas sideral

SUNSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
PUZZLE/INTELIGENCIA

En el tiempo que llevamos en el sector informático, hemos tenido la oportunidad de ver cómo pasaban por delante de nuestros cientos de juegos de inteligencia en los que teníamos que hacer coincidir una serie de piezas geométricas. Algunos obtuvieron el beneplácito de la afición, y otros se quedaron en el cajón del olvido.
«Syyrah» añade otro grano de arena a la increíblemente enorme montaña que forma ya este género, transportándonos a un planeta amenazado por unas minas magnéticas, que han sido lanzadas desde una nave alienígena. Nosotros encarnamos a Syyrah, la última de los pilotos de guerra, cuya misión será disparar minas propias, contra las de los adversarios, de manera que coincidan las de las mismas características, haciéndolas explotar. Nos enfrentaremos a nueve niveles de dificultad creciente, hasta que lleguemos al centro neurálgico del enemigo, momento en que se librará la última batalla y podremos hacerlo en dos modalidades gráficas: 2D, con la que veremos tanto nuestro caza como las minas, desde una perspectiva cenital, y 3D, en la que la visión será subjetiva y veremos cómo se acercan los artefactos explosivos hacia nosotros.

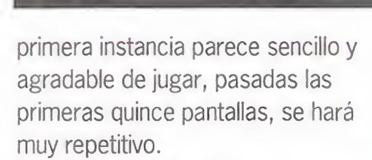




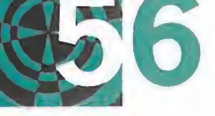


Los gráficos no pasan de ser correctos en la modalidad tridimensional, para quedarse estancados en un insuficiente, si elegimos el modo 2D.
Los efectos de sonido y en especial la vocecilla que indica el color de la pieza, acaban por desesperar hasta al más tranquilo de los jugadores, provocando la consiguiente bajada drástica del volumen de los altavoces, y en lo concerniente a la jugabilidad y la adicción, decir que aunque en primera instancia parece sencillo y agradable de jugar, pasadas las primeras quince pantallas, se hará muy repetitivo.
«Syyrah» es el típico juego rompecabezas, sin ningún ápice de originalidad, que ha sido camuflado con un argumento espacial que no logra encubrir su simpleza.

C.F.M.



«Syyrah» es otro juego de rompecabezas, inspirado en una batalla espacial en un lejano sistema solar



Crash Bandicoot 2
Indispensable

Lo que parecía un simple encargo de la hermana de Crash Bandicoot, se ha convertido de buenas a primeras en una complicada aventura que lleva a nuestro amigo a lugares tan dispares como un glaciar, unas cataratas o un templo lleno de trampas. ¿Serás capaz de ayudarle en su periplo?

NAUGHTY DOG/UNIVERSAL
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

La aventura que ahora se le presenta a este simpático y peculiar lobo marsupial, autóctono de tierras australianas, es la de encontrar una serie cristales –cinco en total–, que encierran una extraña y poderosa energía. Un malvado científico ha engañado a Crash Bandicoot para que realice dicha misión y así no arriesgar su integridad física. Lo que no sabe es que a nuestro héroe no le gusta que lo engañen y el escarmiento puede ser terrible.



EN BUSCA DE LOS CRISTALES

Forma bastante sencilla de comenzar una segunda parte del arcade por excelencia de la PlayStation. De nuevo, controlamos al simpático y curioso animalito, que en su búsqueda cristalina tendrá que enfrentarse a toda una serie de problemas, como enemigos, mitad robot, mitad animal; puzzles de inteligencia y habilidad, zonas de gran dificultad y riesgo, etc.
A parte de la misión principal que será encontrar los cinco cristales del poder, Crash Bandicoot tendrá que llevar a cabo unos objetivos secundarios, como encontrar todas las cajas, marcadas con una interrogación, o una serie de gemas de segundo orden, con poderes inferiores a las de las cinco principales, pero cuya ayuda es valiosísima en su lucha contra el infame científico.
Saltos, deslizamientos, carreras alocadas, panzazos, volteretas... todo es válido para superar las dificultades que se nos presenten en cada fase.



El descanso para Crash Bandicoot se ha terminado. Tiene que buscar una batería para el ordenador portátil de su hermana.



Cada vez que Crash Bandicoot muera, aparecerá una imagen suya, de tintes angelicales, que nos indicará que hemos perdido una valiosa vida.

Los movimientos del personaje protagonista han aumentado y mejorado de forma considerable

UN DIGNO SUCESOR

Uno de los arcades más exitosos para la consola de Sony, ya tiene secuela. «Crash Bandicoot 2» llega, arrastrando tras de sí toda una legión de seguidores entusiasmados al haber descubierto que esta segunda parte es incluso mejor.





La careta vudú

Este utensilio, que tan valiosa ayuda nos prestó en la primera parte, vuelve a hacer acto de presencia para alegría de todos los jugadores, ya que gracias a ella podremos resistir los golpes de los enemigos e, incluso, convertirnos en invulnerables por un tiempo limitado.



Tenemos que encontrar cinco cristales de poder, ocultos en unos complicados escenarios

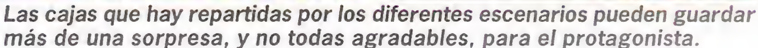
Dentro de respetar el mismo sistema de juego, en lo referente a forma de avanzar por las pantallas, items que pueden ser recogidos y cantidad y variedad de enemigos, el título que nos ocupa incluye toda una serie de mejoras y avances que lo hacen superior al original.
Efectos especiales tipo reflejos, brillos y explosiones, que tan de menos se echaban en la primera, ahora son una constante que aumenta la belleza de los escenarios.
En cuanto al protagonista, se han incluido más movimientos, como deslizarse por el suelo o andar agachado, además, existen una serie de modos de locomoción dispersados por las fases, que Bandicoot puede usar en cualquier momento y que son, entre otros, una tabla de surf con motor y un jet-pack.
La jugabilidad está fuera de toda duda, ya que la dificultad creciente, perfectamente graduada, nos invita a superarnos y en ningún caso hace que nos desesperemos, ya que donde de verdad se encasilla la complicación es en encontrar todas las gemas y las cajas.
Otro punto a favor es el que haya sido doblado al castellano, entre otros idiomas, algo que es muy de agradecer, sobre todo si tenemos en cuenta, que el juego es un arcade y no hay mucha necesidad de localizarlo. Esto, junto con lo anteriormente mencionado, convierten a este título en uno de los más sobresalientes del momento y compra obligada para aquel que quiera formar una juegoteca digna.

C.F.M.

Diferentes perspectivas de juego

Mientras que en la primera parte sólamente jugábamos bajo una perspectiva persecutoria, en la que Crash Bandicoot nos daba la espalda la mayor parte del tiempo, mientras que corría hacia "el fondo" de la pantalla, ahora, además de la ya comentada vista, tendremos que defendernos de los enemigos bajo un scroll horizontal, clásico ya entre los plataformas, y bajo una visión cenital, en escenarios donde tendremos que realizar complicados y precisos saltos.





Las cajas que hay repartidas por los diferentes escenarios pueden guardar más de una sorpresa, y no todas agradables, para el protagonista.









NBA Action 98

En primera ronda del draft

Al indiscutible rey de los juegos de baloncesto, «NBA Live 98», le ha surgido un rival con entidad propia. El saber hacer de Sega, aunque no tenga excesiva experiencia en el mundo del basket, queda patente con su nuevo título, «NBA Action 98».



SEGA SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95), SATURN**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR DEPORTIVO

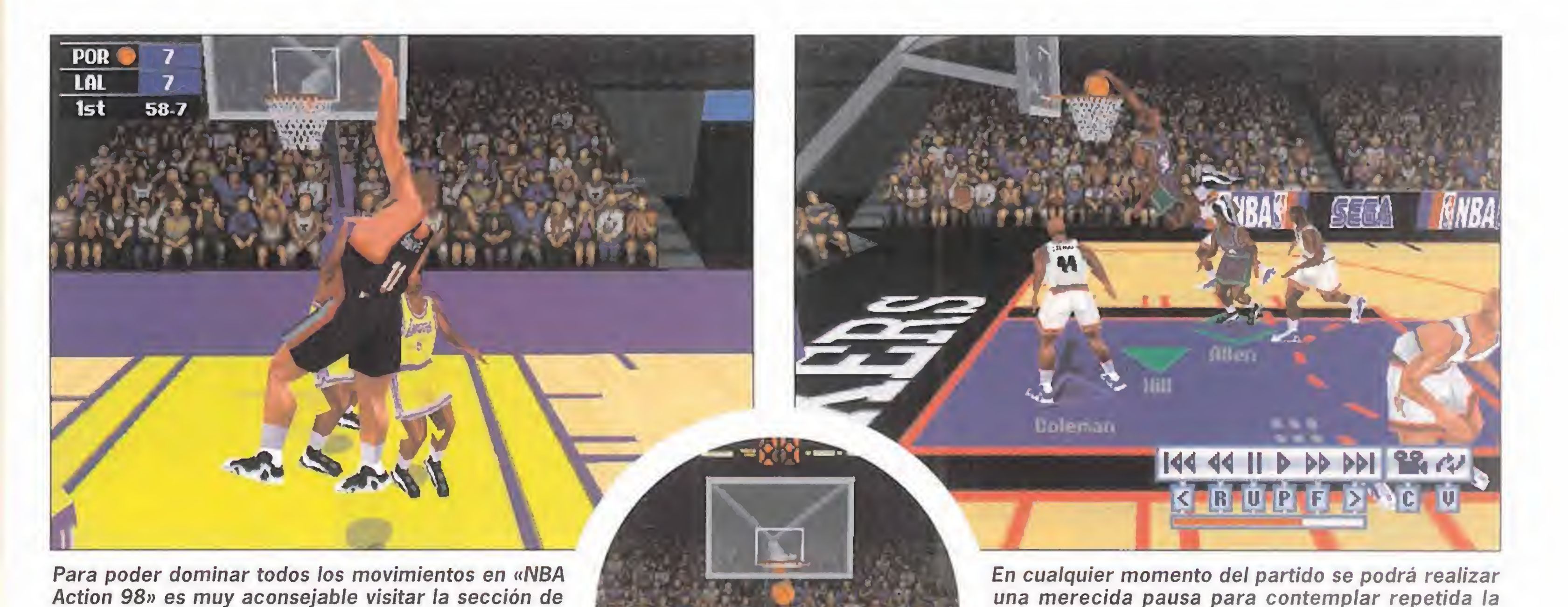
Después de que Electronic Arts Sports nos maravillara a todos con su excepcional «NBA Live 98», parecía difícil que ningún otro lanzamiento pudiera hacerle sombra, al menos hasta que pasaran unos meses más. Todas estas suposiciones se han venido abajo en cuanto hemos podido observar las excelencias del nuevo simulador de Sega. Sus detallados gráficos, espectaculares movimientos y ajustada jugabilidad, son aspectos que le hacen, cuanto menos, digno de luchar con el último de la saga «NBA Live».

BELLEZA VISUAL

Aunque no sea el aspecto más importante, y por sí solo no sirva de nada, unos gráficos impactantes siempre constituyen una excelente carta de presentación. Tanto los campos como los jugadores han sido cuidados hasta el más mínimo detalle y no se ha dejado ni un aspecto en el aire. Incluso las caras de todos los jugadores han sido modeladas de forma que llegan a parecerse realmente al personaje al que representan. Si a todo esto le añadimos unos movimientos suaves y de gran realismo, el conjunto llega a ser de lo más espectacular.

La variedad de acciones posibles y la buena realización de éstas lo convierten en un programa bastante divertido

Teniendo en cuenta el gran número de polígonos en movimiento y las resoluciones a las que se mueve el juego, no sería descabellado pensar en una tarjeta aceleradora como requisito. Pero los



Para poder dominar todos los movimientos en «NBA Action 98» es muy aconsejable visitar la sección de práctica.

En cualquier momento del partido se podrá realizar una merecida pausa para contemplar repetida la última acción del partido.

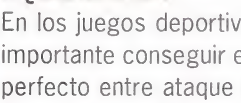
programadores de Sega han preferido, como viene siendo habitual en todos sus juegos, que cualquier usuario con un ordenador medianamente potente pueda disfrutar del mismo al cien por cien de sus posibilidades. De hecho, ni siquiera es posible aprovechar las ventajas de dichas tarjetas –a no ser que un futuro patch lo solucione–. Éste es uno de los aspectos que más dice en su favor.

SENCILLEZ

La cantidad de movimientos y jugadas posibles en baloncesto son muy elevadas y esto puede llevar a muchos simuladores a perderse en complicadas configuraciones de teclado o difíciles combinaciones para la mayoría de las acciones. En este caso, y aunque el número de teclas o botones también sea elevado, el control es bastante intuitivo, permitiendo desde los primeros compases la consecución de bonitas y espectaculares jugadas. Son posibles quiebros, entradas, tiros a la media vuelta, espectaculares mates, alley-hoops, protecciones del balón y muchas otras más. Todas ellas con un detalle y vistosidad fuera de lo común; incluso se aprecian con toda claridad los movimientos de piernas que realizan los jugadores.

En cuanto a las opciones de juego, se puede elegir entre práctica –totalmente recomendable–, partido aislado y temporada completa o reducida. En cualquiera de ellas se encuentran disponibles todos los equipos y jugadores de la NBA, a excepción del mejor jugador de todos los tiempos: Michael Jordan. Esto se debe a razones de imagen y no ocurre sólo en este juego, sino también al resto de simuladores.

EQUILIBRADO



En los juegos deportivos es muy importante conseguir el equilibrio perfecto entre ataque y defensa; de nada sirve hilar complicadas jugadas si un jugador bajo el aro es capaz de interceptar un alto porcentaje de tiros. En este caso la balanza ha sido bien calibrada dando lugar a una buena jugabilidad. Por último, para contentar a todo tipo de usuarios, es posible elegir entre un modo de juego arcade –muchas de las reglas inactivas– o simulador.

El resultado final es un juego en el que todo gira alrededor del simulador en sí. Su calidad global, aún sin llegar a la del «NBA Live 98», es bastante elevada y permite la disputa de partidos muy divertidos. A nuestro entender, ésta primera incursión de Sega en el mundo del baloncesto NBA ha resultado todo un acierto.

J.J.V.

86

Merecida recompensa





Algunas de las acciones de los partidos merecen una repetición, y de eso se encarga automáticamente el programa. Desde estas repeticiones, realizadas a gran tamaño, apreciaremos la jugada en todo su esplendor. Los ángulos de cámara, automáticos, consiguen secuencias tan impactantes como las que aquí os mostramos.

F-22 Raptor
El Clon "Dolly"

Está claro que cuando un tema se pone de moda, entonces el bombardeo es constante con todo lo relacionado a dicho asunto. En nuestro caso, la moda es el avión F22, y el bombardeo, la proliferación de simuladores con él como protagonista.

NOVALOGIC
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR



Evidentemente, la pregunta inmediata que surge es ¿por qué Novalogic ha recurrido a esta situación?, ¿es tal vez una maniobra de marketing?, ¿o tal vez se han dado cuenta que «F22 Lightning II» no tiene la suficiente calidad para competir con «F22 ADF»? Realmente, la explicación no la sabemos, pero la duda que surge es más clara todavía, ¿qué tiene «F22 Raptor» distinto con «Ligthning II»? Pues bien, las principales diferencias entre los sims de Novalogic centrados en el F22 se pueden agrupar en tres aspectos generales: el detalle de los gráficos, la IA en campaña, y el modelo de vuelo.

GRÁFICOS SIN SOPORTE 3D

Gráficamente, «Raptor» es mucho más completo y equilibrado que «Lightning II». Las nubes tienen un aspecto más realista, y el detallado de los objetos es más completo. Pero lo más destacable es que el software de soporte para aceleradoras 3D no existe en «Raptor». ¿Sorprendidos, tal vez? Quizá, pero en este caso Novalogic ha conseguido resultados para el soporte 2D de los gráficos, mucho mejores que sus competidores.



Novalogic ha sorprendido con este simulador del F22, el mismo que da base al «F-22 Lightning II»

«Raptor» presenta una textura de suelos más suave de lo habitual –en el caso de tarjetas gráficas 2D–, y este detalle se mantiene aún en grandes distancias, y el efecto de profundidad está muy logrado. Los juegos de luces están incrementados, sobre todo en los efectos producidos por la cúpula de la cabina, dando la impresión de estar dentro del avión.

«F-22 Raptor» presenta una textura de suelos más suave de lo habitual, habida cuenta que se ha utilizado un motor con soporte 2D.

Pero ¿qué hay de los demás cambios? Pues es de suponer que no todo serán cambios en los gráficos. Pues bien, el más destacable es la clara mejora del modelo de vuelo. Una sencilla prueba de esto es la foto de la caja –en la versión inglesa– del piloto Dave Ferguson, el primero es subirse a un F22 y darse una vuelta con él, subiéndose por la escalerilla a la cabina del avión. Parece ser que los técnicos de Novalogic le han consultado sobre el resultado final del modelo de vuelo, y el tipo ha dicho que es bueno y

está bien equilibrado. La verdad es que esto se nota de inmediato, y marca una clarísima diferencia con el «Lightning II». Aun así, y comparado con «F22 ADF» y con «iF22», este simulador no está destinado para puristas y fanáticos, sino más bien para los pilotos que buscan un rato de entretenimiento y diversión. Esto no es malo, ya que hace que los novatos de los sims tengan una buena plataforma para iniciarse en el pilotaje, y además la diversión está asegurada para los amantes de la diversión rápida.



La inteligencia artificial de los enemigos, wigmen y demás objetos es buena, aunque puede llegar a ser predecible después de volar muchas horas con «F-22 Raptor».

NOBLE, SANO, SIN SECRETOS

¿Cuáles son la mejoras sobre «Lightning II» en el modelado del vuelo y la avionica? Esto lo vi rápidamente en el primer vuelo. Al rato de estar en aire, y mientras me estaba familiarizando con el teclado, un misil SAM me cazó. El resultado fue una pequeña disyunción en el HUD y una pérdida de combustible. Esto ya me sorprendió... Más tarde, cuando en esta incómoda situación estaba intentando aterrizar, e inicie las maniobras finales de aproximación, comprobé cómo los flaps estaban también tocados. El aterrizaje fue dificultoso y no exento de algún bote que otro, aunque satisfactorio. Visto esto la sorpresa se hizo mayor, ya que en esta situación en el «Lightning II», terminar hubiese sido imposible, es decir, hubiese perdido el HUD, los flaps, todo el fuel, los motores... O sea, hubiese estallado. Y es que en el «Lightning II» estallar es lo más habitual, no hay posibilidad a los malabares y al más difícil todavía. Esta mejora hace más interesante el vuelo, ¡o por lo menos intentarlo! Por supuesto, hay más detalles cuidados sobre todo en el ajuste de algunas acciones que en determinadas circunstancias un avión no haría nunca –menos un F22– y que en cambio en «Lightning II» ocurrían.

«F-22 Raptor» es un simulador hecho para los que quieran pasar ua la acción rápidamente



Con «F-22 Raptor» será posible llegar a aterrizar en caso de que alguno de los sistemas del avión se vean afectados por un ataque enemigo.

En cambio «Raptor», a diferencia de «F22 ADF» presenta muy pocas misiones –y además enlatadas–. Sólo hay 20 misiones de las cuales las cinco primeras se engloban en el tutorial y la sexta es vuelo libre pero sin enemigos, a modo de entrenador de maniobras.

Hay cinco escenarios-campaña con una IA semi-dinámica, y una estructura de árbol, o sea en el fondo es como una historia programada con diversas variantes, pero fijas. Es decir, las acciones que se ejecuten en una misión, y su correspondiente resultado, afectarán en algunos parámetros a las siguientes misiones. Por ejemplo, si nosotros bombardeamos una fábrica en una misión, en la siguiente misión que colemos, la fábrica estará derribada. Ahora bien, si su destrucción ha afectado al desarrollo de la campaña, o sise reconstruye con el tiempo, es algo que aún no tenemos claro, aunque las armas están limitadas en algunas misiones y están limitadas en su número dependiendo de un aporte desde algún lugar más arriba.

La IA de los enemigos, de los wingmen y demás objetos, es buena, sin hacer alardes, pero ajustada y equilibrada. Tal vez llega a ser demasiado predecible.

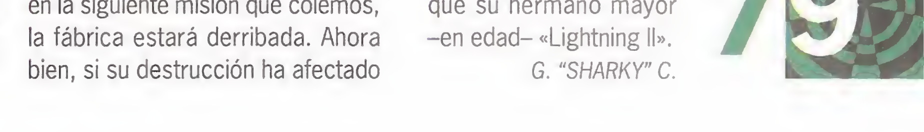


CONCLUSIÓN

Si un día decidiese salir a comprar un simulador divertido, fácil, con altas dosis de jugabilidad, y sin importarme que las misiones fuesen más o menos complejas, ¿elegiría «F22 Raptor»? Tal vez no, lo más probable es que cogiese «Comanche 3», también de Novalogic, con más atmósfera de realismo, y más fácil de aprender su manejo.

Pero si los sims de helicópteros no fuesen mi pasión, las complicaciones técnicas no fuesen conmigo, y para los arcades de plataformas ya no tengo edad, entonces tal vez «F22 Raptor» es la mejor opción. Bastante mejor que su hermano mayor –en edad– «Lightning II».

G. "SHARKY" C.



RECOMENDADO MICROMANÍA

Heavy Gear

Simulación a ritmo de arcade

Activision es sinónimo de buen juego, y aún más si hablamos de simuladores futuristas. «Mechwarrior», «Mechwarrior 2» y las ampliaciones de éste último, hablan por sí solas. De hecho, parecía que todo estaba dicho en este terreno y, sin embargo, han demostrado lo contrario. Con «Heavy Gear», demuestran que a innovadores y perfeccionistas, nadie les gana.



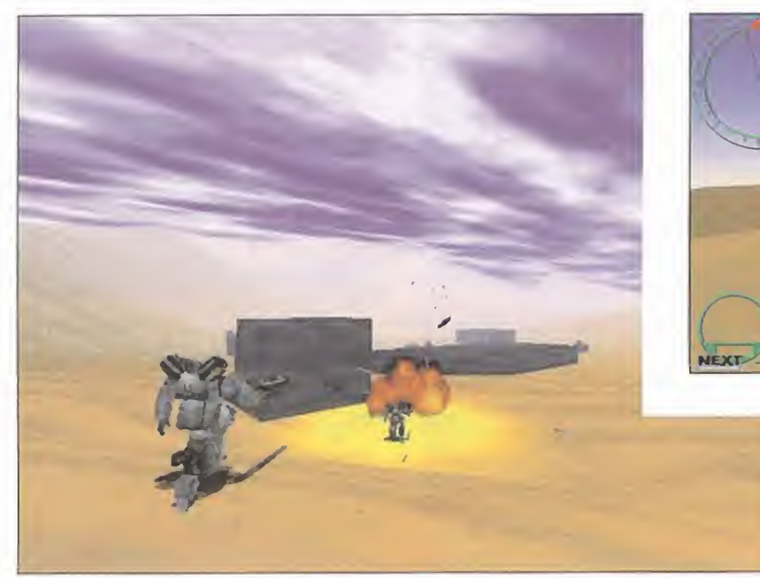
ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Como si de una guerra civil de proporciones mundiales se tratara, dos bandos, el norte y el sur, se enfrentan en una de las más cruentas guerras de la humanidad.
Gracias a la tecnología robótica, proporcionada por los miles de científicos e ingenieros militares, las unidades de infantería son algo más que simples peones sacrificables. Ahora son tratados como auténticos avatares de destrucción y eso es posible gracias a los exoesqueletos de plastiacero, o Gears.
En la zona que va del pecho a la cintura de estos ingenios metálicos, se encuentra una cabina llena de mandos e interruptores, donde se sitúa el soldado haciendo posible que las extremidades del robot se conviertan en extensiones de las suyas.
Correr, saltar, esquivar disparos, agacharse, esconderse tras rocas o edificios y demás acciones físicas podrán ser realizadas por el Gear con habilidad felina, a pesar de su elevado tonelaje, teniendo como única limitación la forma física del humano que va en su interior, por lo que todos los que tienen el honor de formar parte de una de estas máquinas tienen que someterse a un durísimo entrenamiento.

MULTIJUGADOR SIN FALTA

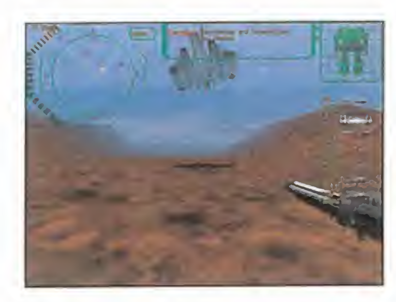
Existen varias modalidades de juego en «Heavy Gear», dos para un solo jugador y una para varios, con diversas subopciones.

Podemos diseñar nuestro robot, definiendo robustez, armas y dispositivos





Los combates pueden desarrollarse tanto en yermos parajes, como en agobiantes ciudades de altos rascacielos. En estas zonas las emboscadas serán más sencillas de realizar, gracias a los numerosos escondrijos.





Cómo no, un juego de estas características no podía carecer de opción multijugador



En la pantalla de la izquierda podemos reclutar a los que serán nuestros ayudantes, elegir el Gear que manejarán y, cómo no, modificar el nuestro como mejor nos parezca, para imprimirle más velocidad o potencia de combate.



El modo historia es, sin duda, el más atractivo para un jugador, visualmente hablando, ya que dentro del simulador se incluye un intrincado argumento en el que encarnamos a un teniente de la armada norteña que, con nuestra ayuda, será el que acabe con la amenaza surista. En todo momento estaremos amenizados con vídeos e imágenes renderizadas que no existen en el Tour of Duty, donde encarnamos a un mercenario anónimo y nuestra labor será ir ganando en reputación, para que las diversas organizaciones del norte o del sur, según hayamos elegido, se interesen en nosotros, consiguiendo así mejores elementos para construir y perfeccionar nuestro Gear.

El modo multijugador, que ya se ha hecho obligado en el 99,9% de los juegos de acción, ya sean arcade o simuladores, es en «Heavy Gear» uno de los puntos más destacados, ya que para disfrutar de una batalla con nuestros amigos no tendremos por qué limitarnos a la red local, el modem o el cable serie, sino que Activision ha inaugurado en su página web (**www.Activision.com**) y dentro del apartado perteneciente a este juego, una zona donde la gente puede jugar "on-line", para demostrar sus habilidades como pilotos de Gear al resto del mundo, ya sea en duelos, o en combates cooperativos contra la máquina o contra otro bando de humanos.

EL MEJOR SIMULADOR FUTURISTA

El sistema de manejo se hace un tanto complicado al principio, dado que el elevado número de teclas y de opciones que tenemos desde el principio nos obligará a tener constantemente las manos sobre las mismas. De hecho, aunque se puede manejar perfectamente el robot, tras varias horas de entrenamiento –eso sí, únicamente con el teclado–, se hace imperioso el uso de un joystick digital que nos reúna en él todas las acciones básicas, como moverse, disparar, elegir arma, girar torso, activar ruedas y saltar, evitándonos así los paseos por las teclas. Sin embargo, esto no puede tomarse como un punto negativo, ya que «Heavy Gear» se presenta como un completo simulador de máquinas futuristas y en todo simulador que se precie, el número de movimientos, aparatejos y mecanismos que podemos activar es elevadísimo, y de hecho, no es en absoluto tan complicado como la saga «Mechwarrior», ya que tiene una dosis de arcade mucho mayor.

Tanto robots, como escenarios, han sido realizados con un cuidado y esmero tal que supera con creces a los juegos del mismo estilo que Activision tiene en su haber, creemos que, en mayor parte, debido a la mayor experiencia que ha obtenido tanto en la creación de títulos del género como en la utilización de las tarjetas aceleradoras 3D, que ya empezaron a usar en «Mechwarrior 2» y sus ampliaciones.

«Heavy Gear» es la consagración de una serie de títulos. En él se demuestra el saber hacer de unos profesionales de la programación, que saben mejorar día a día todo aquello que parecía inmejorable.

Con «Mechwarrior» comenzaron la explotación de un filón en forma de género; con «Mechwarrior 2», nos demostraron que hoy por hoy son los dueños y líderes en lo que a simulación futurista se refiere. Ahora, con el título que nos ocupa, han conseguido lo que nadie pensaba que era posible: imprimirle a un simulador en toda la regla la rapidez y acción continua de un shoot'em up, algo que es digno de mención y de reconocimiento, por lo menos, hasta que Activision u otra gente, nos ofrezca un programa mejor que este «Heavy Gear».

C.F.M.





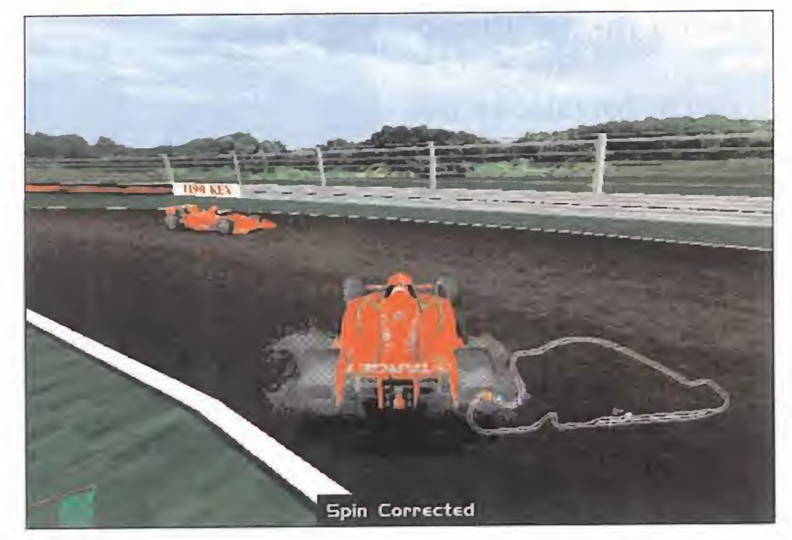
CART Precision Racing

Conducción al límite

La formula Indy es, en EE.UU., uno de los mayores espectáculos automovilísticos del momento. Sus coches, muy similares a los Fórmula 1, llegan a alcanzar velocidades incluso superiores a estos. El espectáculo está servido.

TERMINAL REALITY/ MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

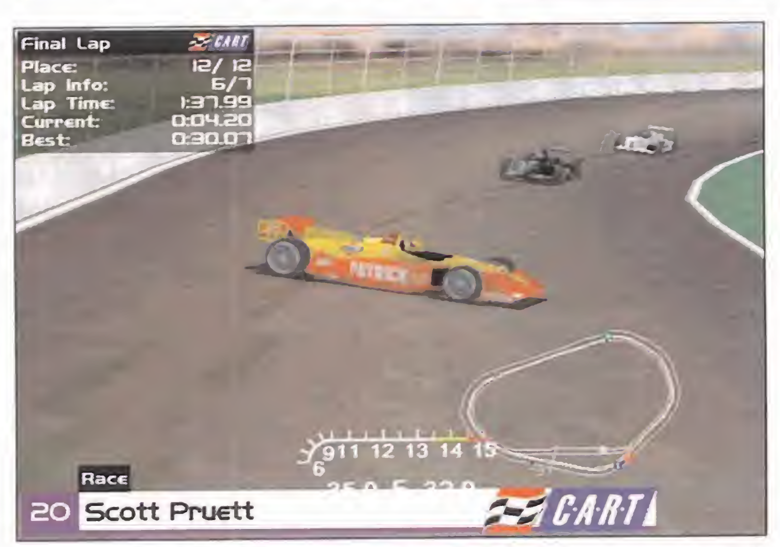




No ha pasado mucho tiempo desde que Papyrus creara su excepcional serie «Indy Car Racing». Su calidad era excelente y consiguió enganchar a muchos con sus fabulosos gráficos y ajustada jugabilidad. Desde entonces han aparecido algunos títulos, pero ninguno con la entidad suficiente... hasta que nos ha llegado «CART Precision Racing». Este nuevo juego, distribuido por Microsoft, coge lo mejor de aquella saga y le añade multitud de nuevas opciones, a cual más interesante.

JUEGO OFICIAL

La palabra CART –"Championship Auto Racing Teams"– forma parte del nombre por una razón de peso: el juego posee la licencia oficial del campeonato. Gracias a esto, todos los elementos –circuitos, equipos, pilotos, etc.– han sido tomados de la competición real, con datos de primera mano.



Las diferencias gráficas conseguidas con una tarjeta que sea compatible Direct3D saltan a la vista.



Si no se dispone de un volante o, al menos, un joystick, la conducción se torna demasiado complicada

Una de las principales diferencias con respecto a la Fórmula 1 es la variedad de circuitos existentes. La Fórmula Indy mezcla sabiamente circuitos ovalados con los tradicionales circuitos repletos de curvas cerradas. Tanto unos como otros han sido recreados con ayuda del "Global Positioning Satellite", una técnica asistida por satélite que asegura una fidelidad extrema en la reproducción de los circuitos. Tal variedad de circuitos necesita de unos ajustes especiales para cada carrera. No es lo mismo un circuito ovalado, en el que todas las curvas tienen la misma orientación y se hace menos uso del freno, que uno tradicional, donde las exigencias son mucho mayores. Este aspecto es el que le hace ganarse la categoría de simulador; todos y cada uno de los aspectos que afectan al rendimiento del vehículo pueden ser modificados mediante un elegante y sencillo interface.



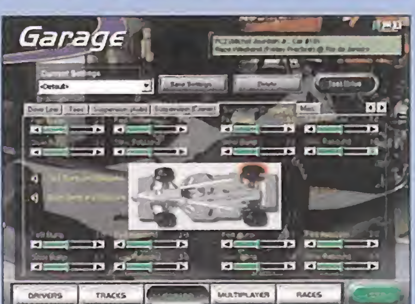
La repetición de la carrera nos mostrará imágenes tan realistas como la que podéis ver en esta pantalla.



Como en todos los juegos de conducción, los adelantamientos constituyen uno de los puntos más delicados de toda la carrera.

Se busca ingeniero





Dada la gran variedad de circuitos incluidos en «CART Precision Racing», son necesarios varios ajustes para que el vehículo se comporte de manera estable en todos y cada uno de ellos. Aspectos como relación del cambio, ángulo de los alerones, presión y compuesto de las ruedas o tipo de suspensiones, son sólo algunos de los aspectos a tener en cuenta. Si a esto le añadimos que un ingeniero virtual atenderá todas nuestras preguntas relativas a la puesta a punto todo, queda perfectamente hilado. Por último, para aquellos que no gusten de este tipo de opciones, se incluyen unas configuraciones preestablecidas para todos los circuitos incluidos. Al igual que en la competición real, es posible probar los ajustes establecidos en un circuito y luego analizarlos gracias al sistema "Pi Analysis". Con él es posible observar mediante detallados gráficos el rendimiento del coche en cada zona del circuito y planear mejoras en alguno de los aspectos.

La inteligencia artificial del resto de vehículos es escasa, pero un patch creado a tal efecto promete solucionarlo

SOBRE EL ASFALTO

La primera elección importante que se nos presenta es la referente al tipo de carera: "Carrera rápida", "Carrera aislada" o "Campeonato completo". Las dos últimas, al igual que en la vida real, nos permiten realizar las prácticas y clasificaciones que se llevan a cabo los dos días anteriores a la gran carrera. Posteriormente, llega el calentamiento y, por fin, el gran momento. Pero antes de nada, es muy conveniente revisar las opciones de carrera –de nuevo muy completas– que nos permiten definir que tipo de conducción es la preferida: con ayudas o sin éstas. Por supuesto, si la experiencia no es elevada es más conveniente recurrir a la primera de ellas. Se pueden activar los frenos automáticos, ayuda en la dirección, cambio automático, etc.

Lo primero que se observa es un manejo bastante complicado, demasiado complicado. Nuestro coche no obedece los constantes intentos por mantenerlo dentro del asfalto. Tras unos cuantos minutos de infructuosos intentos, la solución queda desvelada: es necesario un volante o, en su defecto, un joystick analógico. El uso del teclado no proporciona un manejo adecuado y lo que debería ser diversión se convierte en una pesadilla. En cuanto a los gráficos, volvemos a un hecho que se repite con frecuencia. Sin el uso del Direct3D, es decir, con tarjetas de vídeo convencionales, el juego necesita la máquina del siglo para funcionar correctamente en SVGA. En cambio, con tarjetas aceleradoras, aparte de una clara mejora visual, la suavidad es mayor con la consiguiente mejora de la jugabilidad.

De este modo, aquellos que posean una buena máquina y un volante, verán todas las cualidades de este gran juego de conducción. En cambio, con una máquina media y teclado, mejor olvidarse del tema. Aún así se trata de un magnífico juego de conducción con un interface notable y un número de opciones que marcan la pauta para futuros juegos de este tipo.

J.J.V.

81

Combat Chess
Las piezas cobran vida



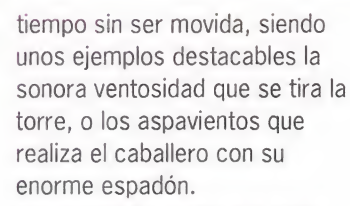
EMPIRE/
DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD(WIN 95)**
JUEGO DE MESA

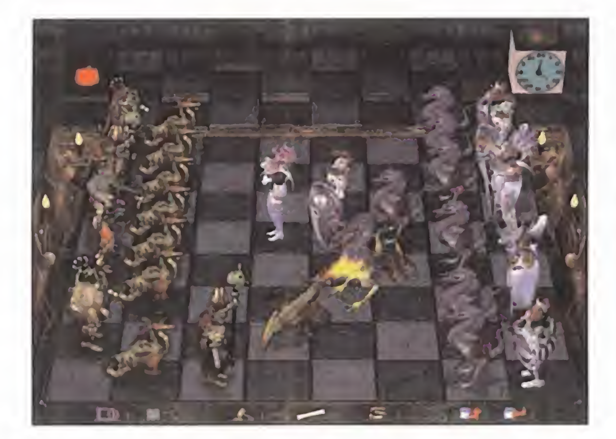


Un título de nombre «Battle Chess» revolucionó el modo de jugar al ajedrez por ordenador. Las piezas, que hasta ahora habían sido estáticas, fueron cambiadas por personajes medievales que se movían por el tablero, respetando las reglas del juego, y que cada vez una pieza "comía" a otra, se enzarzaban en un épico combate. Muchos puristas del género ajedrecístico pensaron que «Battle Chess» le restaba interés y seriedad a lo que en realidad se refería, pero la cuestión es que este juego fue todo un éxito del que hoy aún se habla en ocasiones.
«Combat Chess», distribuido por Dinamic Multimedia, sirve de tributo a un programa que acercó un poco más a la gente un juego tan selecto e intelectual como es el ajedrez, superando con creces al original.
Los gráficos han sido creados, aprovechando la superior tecnología de los ordenadores actuales, consiguiendo así una calidad de movimientos, resolución, colorido y tamaño mucho mayor, tanto en las piezas estáticas, como en las móviles pero, por supuesto, donde más se nota dicho nivel visual es en estas últimas, ya que cada uno de los personajes tiene seis movimientos de lucha diferentes, que se corresponden con el número de piezas enemigas distintas –peón, torre, caballo, alfil, reina y rey–, además de la acción de caminar y diferentes ademanes graciosos, que realizan si la pieza lleva mucho tiempo sin ser movida, siendo unos ejemplos destacables la sonora ventosidad que se tira la torre, o los aspavientos que realiza el caballero con su enorme espadón.
Los apartados a los que más importancia se les ha dado son la inteligencia del ordenador y el tutorial, consiguiendo en el primero una gran potencia de cálculo y proceso, que es capaz de ajustarse al nivel del jugador –e incluso, en nivel principiante, cometer errores–, y en el segundo, una extensa base de datos en la que se incluyen apartados tan sencillos como el movimiento y la colocación de las piezas en el tablero, y tan complicados como tácticas y estrategias de juego.
«Combat Chess» es, sin duda, el juego de ajedrez más accesible para todos los aficionados al ordenador, sepan o no practicar este deporte mental.

C.F.M.

«Combat Chess» tiene más de 600 secuencias animadas, llevándose la mayor parte los movimientos de lucha







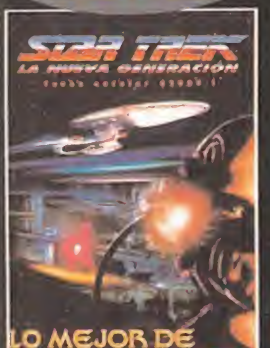


STAR TREK



107 minutos
1.995 Ptas.

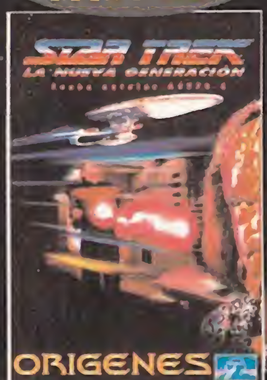
83 minutos
1.995 Ptas.



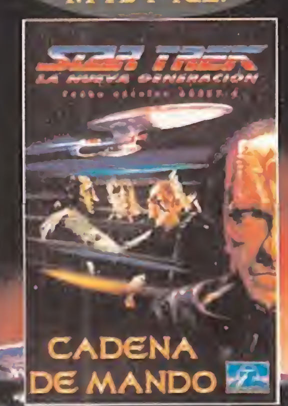
89 minutos
1.995 Ptas.



83 minutos
1.995 Ptas.



83 minutos
1.995 Ptas.





124 minutos
1.995 Ptas.



109 minutos
1.995 Ptas.

STAR TREK III
EN BUSCA DE SPOCK

94 minutos
1.995 Ptas.



117 minutos
1.995 Ptas.

LA MAYOR AVENTURA ESPACIAL
DE TODOS LOS TIEMPOS

89 minutos
1.995 Ptas.



83 minutos
1.995 Ptas.





102 minutos
1.995 Ptas.



110 minutos
1.995 Ptas.

CIC®

También puedes realizar tu pedido por: Teléfono 91 654 61 64 Fax 91 654 72 72 Email: silvia@hobbypress.es

Recorta y envia este cupón a
HOBBY POST Calle de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes MADRID
Deseo recibir los siguientes vídeos ....
....
....
....
....
....
....

Nombre y Apellidos: ....
Dirección:...Localidad:..
Provincia:.................................Código postal:......................Teléfono (........) ....

❒ Contra Reembolso
❒ Tarjeta de Crédito Visa número: ______ Caducidad:....../..........
❒ Adjunto talón a nombre de HOBBY POST S.L.
❒ Giro Postal nº:..

Firma del titular

❒ **300 ptas** - Correo normal
(Plazo de entrega 10-15 dias)
❒ **750 ptas** - Agencia de transporte
(Plazo de entrega 48 horas)
Sólo península

Balance of Power
Los rebeldes contraatacan

TOTALLY GAMES/ LUCASARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
DISCO DE ESCENARIOS

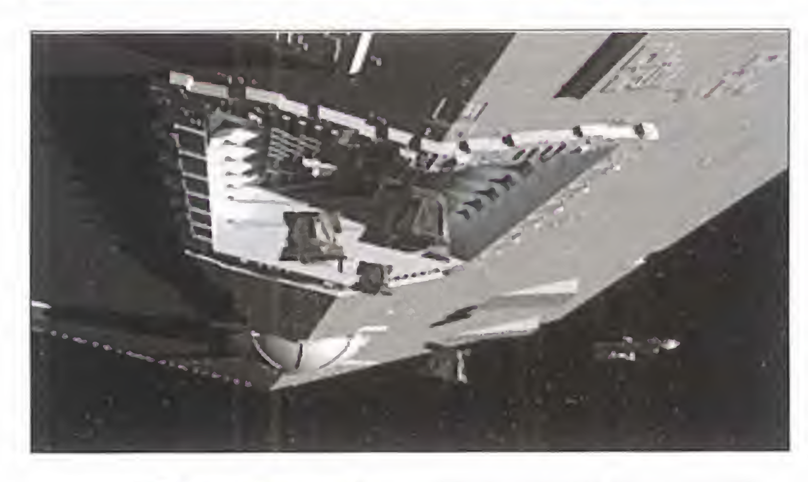
Trabajando en conjunto, LucasArts y Totally Games han realizado la primera, y esperamos que no sea última, ampliación para uno de los más increíbles juegos que Lucas ha tenido a bien realizar para disfrute de todos los aficionados. Nos estamos refiriendo, cómo no, al entrañable «X-Wing vs TIE Fighter».

El disco de escenarios en cuestión lleva por nombre «Balance of Power» e incluye dos nuevas campañas, de varias misiones cada una, en las que podremos encarnar a un piloto rebelde o a uno imperial.

Los objetivos finales serán, si hablamos de la Alianza, destruir una de las naves más grandes del enemigo: el Súper Destructor Estelar, que, para hacernos una idea de su tamaño y poder destructivo, es treinta veces más grande que un Destructor Estelar; sus escudos son hasta seis veces más potentes y es capaz de transportar 9.000 soldados de asalto, 3.000 cazas y un interminable arsenal de armamento, más del triple que en caso de su "hermanito" pequeño. El Imperio, por su parte, tendrá como última misión desmantelar una base espacial, algo así como las tres cuartas partes del Súper Destructor, e igual de poderosa.









La nave más grande del imperio, el Súper Destructor Estelar, aparece en esta ampliación desplegando todo su poder

Una nueva nave se une a la contienda, el B-Wing, que, con su peculiar forma vertical, es una de las más resistentes de la Alianza Rebelde, dando una gran cobertura de fuego a aquellas que son rápidas pero con menos fuerza ofensiva.

«Balance of Power» es una compra obligada para todo aquel afortunado poseedor del «X-Wing vs TIE Fighter», y es que las horas de diversión, que con el juego eran ya numerosísimas, ahora aumentarán al doble o al triple. Si además comentamos que se incluye directamente con la ampliación, el patch para que funcione con Direct 3D, media docena de secuencias renderizadas de gran calidad, un interfaz mejorado y la posibilidad de juego on-line, con las características y ampliaciones del disco de datos, poco más resta añadir más que decir que es recomendable cien por cien.

C.F.M.

82

¡¡Por fin, la solución a todos tus problemas!!

164 PÁGINAS CON LAS CLAVES, PISTAS Y MAPAS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

LAS MEJORES GUÍAS PARA NINTENDO 64









Guía de 36 páginas de **SUPER MARIO 64** ¡Consigue todas las estrellas!

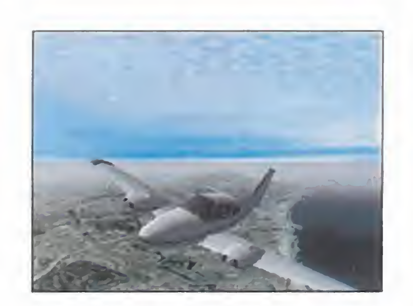
Ya a la venta por sólo 795 ptas.

Si no lo encuentras, llámanos al (91) 654 61 64 y te lo enviaremos por correo (sin gastos de envío)
Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.

ES UNA PUBLICACIÓN DE

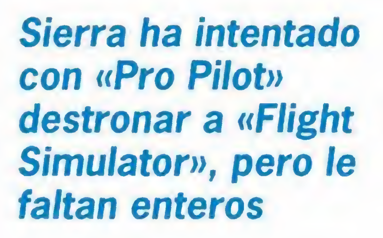


Pro Pilot
¿Derrotar la monarquía?



SIERRA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR









Sierra ha desarrollado «Pro Pilot», un buen simulador de vuelo de aviones de recreo y comerciales, y lo ha puesto en el mercado diciendo que es el mejor simulador de su clase. Ahora bien, cuando alguien aclama que su producto es el mejor, en claro agravio contra el decano y rey del sector, «Flight Simulator», entonces esta proclama tiene mucho que demostrar. Y mientras «Pro Pilot» puede llegar a ser el mejor simulador de vuelo civil en algunas áreas determinadas, el resultado final del programa, aunque bueno, no tiene el magnífico acabado ni la alta calidad de «Flight Simulator».
La simulación en los cinco aviones que contiene es soberbia, con un detallado de los paneles de mandos sin precedentes, donde se reflejan con absoluta exactitud los mandos, amén de tener que trabajar con el panel de mandos para poder pilotar los aviones. La interactividad desde el panel de mandos de los aviones no está reflejada en ninguno de sus competidores en el sector. Todos los instrumentos requeridos para el vuelo están perfectamente modelados, incluyéndose un GPS en la zona central del techo de los aviones que funcional al igual que un GPS de verdad. También están simuladas las radios por las cuales oiremos todo el control aéreo y la información de los aeropuertos, así como la de otros aviones que estén sobrevolando la zona.
Lamentablemente, la comunicación no es interactiva de ninguna de las maneras.
La aviónica y el modelado de vuelo de los aviones es bastante deficiente. Los aviones parecen que vuelan sobre raíles; parece más un simulador de trenes que de aviones, y hasta las maniobras más básicas del vuelo están faltas de la sensación de estar suspendidos en el aire.

Sierra ha intentado con «Pro Pilot» destronar a «Flight Simulator», pero le faltan enteros

Con más de 3.000 aeropuertos incluidos, los pilotos virtuales podremos volar recorriendo casi todo el territorio norteamericano.
A favor de «Pro Pilot» está el buen modelado del terreno y lo detallado de éste. Donde se cae es en el aspecto gráfico, un área vital para los pilotos. El simulador sólo soporta una única resolución gráfica que es 640x480 a 256 colores, y no tiene soporte para tarjetas gráficas aceleradoras. Las texturas del suelo, a grandes alturas nadan en una especie de mezcla borrosa que impide identificar con exactitud qué es lo que estamos sobrevolando. En cambio hay detalles que merece la pena elogiar, como es la vibración que se observa al arrancar los motores, perfectamente sincronizadas con el sonido de estos.
Evidentemente no todo van a ser desaciertos. Una de las cosas más elogiables de «Pro Pilot» es el estupendo manual que acompaña al disco, el cual hace las veces de libro de lecciones de las maniobras de vuelo más básicas, así como del uso y aprovechamiento de los instrumentos de navegación.
Creemos que «Pro Pilot» inicialmente es un buen simulador para aprender todas las artes de la navegación, así como el uso de todos los instrumentos de un avión civil. Una vez aprendido esto, será la hora de buscar un simulador serio y con futuro donde poder aplicar los conocimientos adquiridos, para disfrutar a tope de una simulación de verdad.

G. "SHARKY" C.





Chaos Island
Estrategia prehistórica



DREAMWORKS INTERACTIVE/ MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA











La idea de criar dinosaurios y mostrarlos luego en un singular recorrido turístico, estaba condenada al fracaso. Muchos años de investigación tuvieron que ser abandonados cuando la situación comenzó a escaparse de las manos. Ahora, varios años después, y ante a sorpresa de todos los científicos, los dinosaurios que parecían extintos han tenido descendencia y la isla que los acogía se ha convertido en un fenómeno de alto secreto. La vida se abre paso.
De nuevo, un grupo de investigación debe introducirse en la isla y averiguar todo lo que rodea a estos "simpáticos" animalitos. Tú serás quien organice cada misión, teniendo en cuenta que una organización de cazadores furtivos y los propios dinosaurios estarán dispuestos a acabar con cualquiera de los miembros de tu equipo. Los protagonistas principales del equipo, al igual que en la película «El Mundo Perdido», son cinco, aunque a estos se puedan añadir voluntarios y dinosaurios. Sí, decimos bien, ya que es posible robar huevos de determinados nidos e incubarlos en la propia base. De este modo los dinosaurios que nazcan de ellos pasarán a formar parte de nuestro campamento.
Todo el juego sigue los esquemas clásicos de los juegos de estrategia en tiempo real. Construcciones, movimientos, peleas, etc., son similares a los de «C&C», aunque sustituyendo tanques por dinosaurios y soldados por científicos. La diferencia principal es que el número de unidades disponibles es muy limitada y habrá que poner especial atención para no perderlas en un descuido.
El número de misiones incluidas –doce en total– es otro punto negativo; en tan sólo un par de días es posible acabar el juego. Si a esto unimos unos gráficos y movimientos poco destacables, ausencia de posibilidades multijugador y un mínimo uso de la estrategia, el resultado es un juego que no puede hacer sombra a la inmensa mayoría de programas de estrategia del mercado.

J.J.V.

El cambio de tanques por dinosaurios no ha resultado tan interesante como se presumía



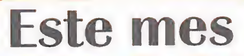
68



Todo el Cine español en tus manos



Descubre todo el Cine español del 97 en una exclusiva aplicación en CD-ROM que además contiene Los Premios Goya 98.





«CD-ROM Cine español» con PCmanía

En colaboración con

ACADEMIA DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS CINEMATOGRÁFICAS DE ESPAÑA

HOBBY PRESS





Ya en tu quiosco por sólo **995** Ptas.

http://www.hobbypress.es/PCMANIA

y además...

- Comparativa de las nuevas placas para Pentium II, junto con un informe acerca de los procesadores que nos llevarán al próximo siglo.
- El suplemento Rendermanía, dedicado este mes a la realización de diversos tipos de pasillos.
- CD-ROM con la versión try-out de «QuarkXPress 4.0 Passport» y «Así se hizo PCFútbol 6.0».

Mitos y Leyendas

Tras unos cuantos meses plagados de grandes sorpresas, viajes y reencuentros nostálgicos, retornamos a nuestra Sala de Reuniones, para mantener una buena tertulia descansada. Afortunadamente, la quietud no es una de las virtudes de los aventureros.

Hay que reconocer que a todo el mundo le gusta tumbarse a la bartola de vez en cuando, con su bebida favorita en una mano, la otra replegada detrás de la nuca, y contemplar cómo las horas pasan sin que nada tengan que ver con nosotros.

Ahora bien, todos aquellos por cuyas venas fluye sangre aventurera sabemos que, a los pocos minutos, un extraño cosquilleo comienza a recorrernos la boca del estómago y, sin darnos cuenta, nos encontramos vestidos con nuestro traje de faena y nuestra inseparable mochila, a la caza y captura de nuevos desafíos.

La campaña navideña ha sido moderadamente generosa, ofreciéndonos varios destinos de innegable interés. Dos de los títulos que más polémicas han generado entre los aficionados han sido «Riven» de Cyan y «The Last Express» de Broderbund. Alabados y encumbrados hasta la cima en Estados Unidos, pero literalmente machacados en Europa. ¿Tan diferentes somos con respecto a nuestros colegas del otro lado del Atlántico? Basta con decir que allí los títulos de Sierra se venden infinitamente más que los de LucasArts, para responder cualquier duda que haya al respecto...

La publicación de «Riven» en nuestro país no ha hecho más que confirmar mis sospechas. Y es que, para bien o para mal, estamos ante una "verdadera" continuación de «Myst»: dispone de la misma e increíble calidad gráfica, pero también conserva el movimiento pantalla a pantalla, el mismo tipo de acertijos, y la lentitud en el desarrollo.

«Riven» pertenece a una generación de aventuras gráficas que la gran mayoría considera anticuadas. La perspectiva en primera persona ha evolucionado mucho en los últimos años, y títulos como «The Pandora Directive», «Zork Grand Inquisitor» o «Atlantis» han enterrado en el olvido el farragoso movimiento pantalla a pantalla, en favor del scroll de 360 grados o la libertad total de movimientos.

«Riven» es, pues, más de lo mismo con respecto a «Myst», por lo que entusiasmará a los seguidores de la primera parte, pero no estoy muy seguro de que ocurra lo mismo con los profanos.

Algo parecido puede decirse de «The Last Express». Jordi Vilá, de Sanz Quirze de Besora (Barcelona), nos ha escrito una bonita carta en la que se queja de que nunca hemos hablado de ella en anteriores reuniones. No es cierto. Comentamos sus principales características en el número 31, y anunciamos su publicación en el 34.

«The Last Express» es una aventura muy personal, que gustará a todos aquellos que amen las aventuras pausadas, los diálogos largos y profundos, y las historias exquisitamente pensadas. Al tratarse de una aventura en tiempo real, donde hay que realizar las tareas adecuadas en la hora oportuna, añade una dosis de frustración no recomendable para los aventureros más impacientes. En cualquier caso, su presencia en la lista de Las Mejores del Momento nos indica que está teniendo una notable aceptación entre los aventureros españoles. El doblaje al castellano, tanto de «The Last Express» como de «Riven», también ayuda mucho.

MISTERIOS REALES

Ya es hora que dejemos las novedades presentes, para conocer las novedades futuras. Si, en los últimos tiempos, hemos disfrutado de excelentes aventuras en 2D, la primera mitad del 98 nos traerá las primeras aventuras en 3D. «Quest for Glory V», «King's Quest VIII», «Gabriel Knight III» de Sierra, y «Grim Fandango» de LucasArts, serán sus mayores valedores. De entre todas ellas, «Gabriel Knight III» es la que más avanzada está en su desarrollo.

Este nuevo episodio nos invita a viajar a un pueblecito del sur de Francia llamado Rennes-le-Chateau, donde viviremos una fascinante historia basada en hechos reales.

Al parecer, en 1.891, durante la restauración de la iglesia local, el cura del pueblo, Berenger Saunière, descubrió unos pergaminos sellados ocultos bajo una losa del altar. Estos pergaminos contenían mensajes codificados, muchos de los

NOTA IMPORTANTE

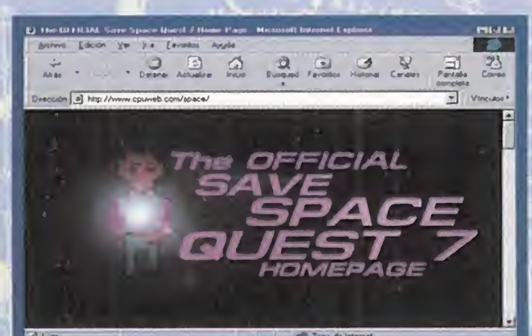
Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **clubaventura.micromania@hobbypress.es**

> *La tónica general de aventuras que se preparan para este 98 son con escenarios totalmente 3D, lo que nos da una idea del progreso de nuestro género favorito*







cuales aún no han sido descifrados. El padre Saunière los llevó a París, en donde mantuvo varias reuniones con misteriosas sociedades secretas. Después, regresó al pueblo y comenzó a gastar millones de dólares en restaurar la iglesia y los alrededores. Durante años, Saunière realizó innumerables excursiones por la comarca, pero no pareció encontrar nada, hasta que murió en circunstancias extrañas. Aún hoy, el misterio de Rennes-le-Chateau no ha sido desvelado, aunque las teorías más audaces aseguran que allí está enterrado el Tesoro de los Templarios. «Gabriel Knight III» incorporará estos hechos reales, junto a otros inventados, para recrear un entorno tridimensional centrado en la villa, en donde los personajes deambulan libremente por los escenarios, con una perspectiva en tercera persona, al estilo de «Alone in the Dark».

Otros títulos que se encuentran en fase de desarrollo son «Lula-The Sexy Empire» de Take 2, una picante aventura en la que una despampanante modelo está dispuesta a hacer "cualquier cosa" con tal de alcanzar la fama, y el esperado «Simon the Sorcerer III» de Adventure, cuyas mayores aportaciones se centran en los gráficos en SVGA y animaciones del estilo de «MundoDisco 2».

Una buena y una mala noticia cierran el informativo del mes. La buena es que Plaza & Janes acaba de reeditar la serie de libros del MundoDisco, escrita por Terry Pratchett –en la que se basan las dos aventuras del mismo nombre–, al apetecible precio de 875 pts. cada uno. La mala nos confirma que Sierra ha decidido cancelar la mítica serie «Space Quest», cuyo séptimo capítulo estaba en fase de desarrollo. Si sois unos fans empedernidos de Roger Wilco, podéis visitar la página de Internet "Salvar a «Space Quest 7»", en la dirección **www.cpuweb.com/space/**, en donde podréis firmar una petición, así como mandar mensajes a los directivos y programadores de Sierra, para que no den el carpetazo a una de las sagas más conocidas y divertidas del mundo de las aventuras.

ESA MALDITA CABRA...

Pocas cosas hay más frustrantes –y, para muchos, humillante– dentro de este apasionante mundillo, que el tener que leer la solución, cuando eres incapaz de resolver un enigma. Pero, aún peor, es que las respuestas obtenidas no sean





suficientes para superar el odiado atasco.
Dentro de este grupo se incluyen el acertijo de los libros en **«Toonstruck»**, y la famosa cabra del castillo de Irlanda en **«Broken Sword»**. Aventureros como Xavier Maeztu de Pamplona, Txomin Medrano de Tarragona, y Stefan Guttenberger de Santa Cruz de Tenerife en el primer caso, o José Antonio Rodríguez de Alcalá de Henares, Luis de Zaragoza, y Carlos Ainse de Móstoles en el segundo, no han sido capaces de superarlos, pese a leer los Patas Arriba publicados en la revista.
Para abrir el pasadizo secreto del palacio de Nefastus, sólo hace falta seguir las órdenes que te da el pájaro. No es tan difícil como parece. En todo caso, ésta es la solución: Empujad el primer libro negro, el primero rojo, el tercero rojo, el segundo negro, el tercero negro, el cuarto rojo, el segundo rojo, y el cuarto negro.
Superar la cabra del castillo de Irlanda ya es un poco más complicado. El truco consiste en pulsar en la escalera y, cuando la cabra embista a George, pulsar rápidamente en el arado, para que el animal quede atrapado.
Hablando de «Broken Sword», me ha llamado la atención algunas quejas relacionadas con la supuesta brevedad de su segunda parte. David Valgañón, de Santo Domingo de la Calzada (La Rioja), cree que es un juego excepcional, pero protesta porque en la caja prometen 60 horas de juego y él se lo terminó en 10-12 horas. Exactamente igual que Sandra, de Barcelona, aunque ella necesitó 15 horas. El tiempo de juego de las publicidades suele referirse a un jugador de destreza media que escuche todas las opciones de los diálogos, visite todos los lugares y, por supuesto, no utilice ninguna ayuda. ¿Cumplís vosotros estos requisitos? Yo no recuerdo el tiempo que me llevó terminarlo –menos de 60 horas sí que fue–, pero puedo deciros que se trata de una aventura de dificultad y longitud media, en relación a las que se publican actualmente.
David también quiere saber si **«The Curse of Monkey Island»** es más larga y difícil que «Broken Sword II». Las respuestas son sí y sí. Igualmente, Sandra se sorprende de que todavía sigan apareciendo aventuras en inglés –yo también–, y pregunta si las fechas de salida de «Monkey 3» nos las dio LucasArts, ya que primero se habló de julio-agosto, después, septiembre, y finalmente apareció en diciembre. Por supuesto, todas las fechas que os comunico, no me las invento: provienen de notas de prensa de las compañías y de las distribuidoras, o incluso de las propias bocas de los programadores. ¡La culpa del retraso de los juegos la tienen sus creadores, no las revistas!
Y, ya que hemos mencionado la saga de la Isla del Mono, podéis ver entre las fotos que acompañan a la sección la ansiada pantalla de «Monkey II» en la que aparece el logotipo de Televisión Española, por cortesía de Eduardo Quivira. Joan, de Cerdanyola (Barcelona), también nos ha enviado algunas curiosidades de la tercera parte, para El Ojo Clínico. Por ejemplo, en el restaurante de Barbarrubia, ha descubierto que el cliente callado es, en realidad, un esqueleto del futuro «Grim Fandango». Igualmente, en la cripta de los Sopabuena, al intentar trepar por la raíz que asoma, ha aparecido en la pantalla del tocón del bosque de Melee, en «Monkey I» –sí, aquel que pedía los discos para poder continuar–.
En el caso de que descubráis otros secretos sobre ésta o cualquier otra aventura, no dudéis en enviarlos a la dirección habitual del Club. También, todos aquellos que quieran responder a la pregunta: ¿Son mejores las aventuras de dibujos animados, o las aventuras con personajes reales?, aún están a tiempo de hacerlo, ya que el mes que viene escucharemos sus opiniones. Nos vemos.

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

No podía ser de otra forma. «The Curse of Monkey Island» sólo ha necesitado un par de meses para introducirse en la lista de Las Mejores del Momento. Meritoria es también la posición de «Broken Sword» en la lista TOP 5. En Revolution deben estar muy, pero que muy satisfechos...

Las mejores del momento

Broken Sword II
The Curse of Monkey Island
Broken Sword
The Last Express
The Dig

Top 5

- Day of the Tentacle
- Monkey Island II
- Monkey Island
- Day of the Tentacle
- Indiana Jones Atlantis

netmaní@

La revista práctica para usuarios de Internet



Este mes

CREA TU WEB EN 10 PASOS
Con tan sólo 10 pasos básicos y un poco de imaginación, podrás estar presente en la Red de redes. Atrévete a crear tu primera página Web de una forma fácil y organizada.

.ES, POR UN DOMINIO ESPAÑOL
Todo el mundo quiere estar presente en Internet, desde los particulares hasta las multinacionales, pero solicitar un dominio propio puede resultar pesado y engorroso si no se conocen los trámites. Descubre con nosotros cómo hacerte con un dominio .es

AHORRA DINERO comunicándote a través de la Red con Iris Phone 2.5, un programa de comunicaciones que te permitirá conversar en tiempo real e incluso realizar videoconferencia.

EL CORREO MULTIMEDIA
Se acabaron los aburridos mensajes de e-mail de sólo texto. Ahora recibiremos y enviaremos imágenes, sonido y movimiento a través del correo electrónico

LAS ÚLTIMAS HERRAMIENTAS PARA LA NAVEGACIÓN por Internet, DreamWeaver y NetAccelerator, y los mejores Webs del momento.

http://www.hobbypress.es/NETMANIA

En Netmanía On Line

- **Microsoft SQL Server 6.5**
Las claves para conocer a fondo esta plataforma de base de datos corporativa, orientada a soportar aplicaciones de gran tamaño.

- **Mundo Internet'98**
Un paseo por las novedades presentadas en el evento más importante del año en lo que a Internet se refiere.

- **Pornografía en la Red**
Repasamos las mejores y más creativas páginas Web dedicadas al erotismo.

- **Especial Telemedicina**
Uno de los sectores profesionales que cuenta con mayor presencia en la Red. Netmanía On Line recoge numerosas páginas Web que ofrecen avanzados e interesantes contenidos.

- Y como siempre las secciones de **Cibercity, Cibermanía, Interguía, Internet Práctico, Net-Reportajes, Webmanía, Libre Acceso, Download** y mucho más.



Incluye 8 nuevas **fichas** del coleccionable **INTERGUÍA'98**



Todos los meses en tu quiosco por sólo 550 Ptas.

Luther se encontraba en una taberna, rodeado por risas y calor humano, y feliz en general. Hablando de calor humano, la ración que le correspondía estaba



Lands of Lore II

Guardians of destiny (1)

a punto de incrementarse sustancialmente; la rubia imponente que se había sentado a su mesa no parecía conformarse con la suavidad de la rústica madera de su silla...

De repente, los conocidos espasmos se adueñaron de su físico. Oh, no, pensó, otra vez, no. Pero sí, otra vez sí. Su cuerpo comenzó a comprimirse: le tocaba ser lagartija. Por suerte, la atención de la rubia se concentraba en una pelea cercana a la barra. El proceso de metamorfosis continuó y, pronto, Luther se había vuelto escamoso y verde. El estar debajo de la mesa le impidió ver la cara de sorpresa y decepción que había esbozado su acompañante al devolverle la atención. Pero Luther estaba de suerte. Al poco tiempo, reaparecieron los espasmos, que ahora alegraron enormemente al héroe. Su cuerpo de lagarto comenzaba a expandirse... pronto sería de nuevo humano, y podría retomar la acción en el lugar que la dejó. Además, la muchacha no estaba mirando en su dirección, ya que le buscaba con los ojos en otros rincones del establecimiento.
Cuando ya se levantaba para marcharse –habrá que pescar a otro...–, descubrió movimiento en el extremo de la mesa. Allí estaba, como si nada, Luther. La sonrisa iluminó su rostro; las perspectivas, su bolsillo.
Transcurrieron unos minutos, y ambos estaban a punto de entrar en faena. Pero ocurrió de nuevo. Luther lo sintió y lo comprendió; ella pensó que a su compañero le podía la excitación. En poco tiempo, una bestia enorme y horripilante compartía el abrazo de la mujer. Ella fue la última en darse cuenta y, por tanto, en abandonar el local. Luther contempló los restos de su ropa y de lo que había sido una animada noche, y al aterrorizado tabernero. Y se hizo el firme propósito: de ésta no pasa, esto hay que solucionarlo.
Y, aunque no lo sabía, seguía estando de suerte. Micromanía se había anticipado a su necesidad, ►

La maldición de Luther

y publicaba una guía para ayudarle: la que tenéis entre manos.

MALDITA DESCENDENCIA

Luther era hijo de Scotia, pérfida bruja que hacía unos años había puesto al borde de la destrucción al reino de Gladstone, al encontrar un artilugio arcano, llamado la Nether-Mask. Gracias a tal filiación, Luther no gozaba de gran popularidad en la ciudad, y sí de numerosas sospechas.

Pero no se acaba ahí la herencia de Luther. Al ser derrotada, su madre no había tenido otra ocurrencia que enviar a su hijo el artefacto mágico que la había conducido tan cerca de la gloria. Es difícil mantener la atención en un hechizo tan complejo cuando te están sacudiendo con espadas y otras magias, por lo que la transmisión no había sido un completo éxito.

De hecho, Luther recibió la máscara, pero en un estado de descomposición tal que, en realidad, le causó el pernicioso efecto que había dato al traste con sus planes para la noche. La dichosa máscara permitía cambiar de forma a voluntad... cuando estaba bien. Ahora, permitía también la metamorfosis, pero sin control de ninguna clase. Y, aunque Luther se había hecho muchas veces la promesa de buscar una curación, hasta ahora no había tomado ningún paso real en ese sentido.

Y, por el momento, no tenía pinta de que fuera a poder avanzar más. En la taberna habían aparecido un par de guardias, con la sana intención de meterlo en chirona. Y, como no podía ser menos, su forma más fuerte le había dejado colgado: de nuevo era un humilde humano, muy fácil de dejar inconsciente y apresar. Ambas cosas le pasaron al poco tiempo.

El despertar en la celda le trajo recuerdos de todo tipo, entre los que sobresalía el propósito recién realizado. No tenía pinta de que la solución a sus problemas se encontrara entre las cuatro paredes cercanas. Y tampoco parecía que fuera a ayudar mucho el hecho de que se oyeran unas pesadas botas al otro lado de la puerta. Pronto se abriría la misma, y su destino empezaría a cobrar un color más oscuro, si cabía.



Para colmo, volvieron los odiados espasmos. El cuerpo comenzó a encogerse ante la frustración de su dueño. Pronto sería una verde y débil lagartija. Qué asco. Vaya bicho más apestoso, rastrero... y escurridizo, y pequeño. Tan pequeño que cabía por una grieta de la pared. Una forma le había arrebatado la libertad, la otra se la devolvía. Y la aventura comenzaba.

Muy, muy lejos de donde nuestro protagonista se escapaba, una niña, una Huline era atrapada por un ser arácnido, con malas intenciones. Luther jamás había oído hablar de la raza, ni de los bichos.

Y un poco más cerca, a mitad de camino, el Draracle reflexiona. Por supuesto, Luther tampoco sabe nada de esto, ni siquiera tiene constancia de que el Draracle pueda reflexionar.

LA BÚSQUEDA DE LA ESPERANZA

Sobre su maldición, Luther conoce sus efectos. Y absolutamente nada más. Para buscar una posible curación, lo único que se le ocurre es pedir ayuda a un oráculo. De estos, el más popular en Gladstone es el Draracle, que ya colaboró en la derrota de su madre. Es tradición que su ayuda sólo se preste a quien le haga la oportuna ofrenda.

Así que Luther decidió empezar por aquí su búsqueda, y se internó en las cuevas del Draracle. Los guardias de Gladstone campan por la zona, lo cual no facilitará las cosas a nuestro amigo. Por lo pronto, tienen bajo estrecha vigilancia la salida del sur, lo que cierra el abanico de posibilidades: único camino, hacia el norte.

Los subterráneos tienen sorpresas, y Luther conocerá los encantos del agua, antes de llegar a un pasillo bloqueado por dos columnas móviles. Sin gran esfuerzo, pueden ser desplazadas, dejando expedito el acceso. El nuevo paraje es una depresión con charcos de lava, en los que no conviene tomar un chapuzón. Los guardianes vigilantes no son muy duros, por lo que puedes darte el gustazo de sacudirles si te apetece.

El camino hacia el norte nos llevará eventualmente a la guarida del pez más gordo, y a un puente colgante que, como corresponde, hemos de atravesar. El jefe de los guardias no supondrá mayor molestía. Las buenas noticias es que, tras el puente, está la guarida del Draracle; las malas son que, bueno, nuestras pertenencias no son las más adecuadas para un regalo.

Así nos lo hace saber nada más entrar el asistente del augusto señor dragón. En fin, mala suerte. ¿Qué hacer?, ¡qué desespero! La vuelta

Luther era hijo de Scotia, la malvada y pérfida bruja que hacía años había puesto al reino d













Al principio de la aventura, Luther tendrá que ingeniárselas para poder resolver la maldición en la que se ve envuelto. ¿Por dónde empezar?

El Museo del Draracle depara a la curiosidad de Luther muchas sorpresas, y no todas van a ser precisamente agradables.

La interacción con los diversos personajes con los que sencontrará Luther en su deambular será de vital importancia.

atrás no parece ser la solución. Pero recordaréis que el Draracle estaba reflexionando, y era sobre Belial, el mal atávico que acecha al mundo y la razón por la que el Draracle permaneció sobre este mundo.

Al parecer, Belial está despertando gracias un ingenio que dejó detrás cuando fue derrotado por Draracle. Tal ingenio se alimenta de la magia antigua. El único ser que puede acabar con el mal es alguien con una potente carga de magia de esa clase. Aquí es donde entra, sin saberlo, claro, Luther. Por ello, el Draracle, sin que sirva de precedente, accede a trabajar gratuitamente. Claro, el "marrón" se lo va a comer Luther...

El caso es que, a mucha distancia al Sur de Gladstone, está el llamado, apropiadamente, Continente del Sur. A tal sitio le toca ir a Luther como único sitio en que alguien puede conocer de su curación. En concreto, la raza de los Huline. No es que el oráculo haya sido de mucha ayuda, pero menos da una piedra.

PERTRECHÁNDOSE EN UN MUSEO

A la salida de las dependencias del Draracle, Luther recibe una modesta ofrenda de uno de los guardianes esqueléticos del Dragón, consistente en una espada, armadura y poción. A la derecha queda la entrada al museo, y de frente, la puerta mágica hacia el continente del Sur. Pero, aún en una urgencia similar, Luther no puede resistirse a sus instintos turístico-cleptómanos. ¿Por qué no dar una vuelta, rápida, por el museo del Draracle? Dicho y hecho. Lástima que, nada más entrar, se nos bloquee el camino de vuelta. El Continente del Sur puede esperar.

El museo no deja de tener su interés, aunque resulte algo críptico para profanos. En él se conservan valiosas efigies de Scotia y de un extraño gusano; también hay armas de diverso calado, y con distintos sistemas de protección. Resulta especialmente interesante una imponente hacha, sita sobre un pedestal. Si la curiosidad te impulsa a cogerla, podrás percibir un brusco descenso bajo tus pies, que te dejará efectivamente atrapado. Al menos, hasta que encuentres una salida por una cueva hacia el oeste, que sólo podrás recorrer como lagartija. Al final de la misma, hallarás un par de pergaminos de hechizos. Por cierto, al usar por primera ver un pergamino con un hechizo que no poseas, se añadirá a tus habilidades mágicas. Junto a los citados papiros hay una palanca cuya presencia es más de agradecer, ya que permite la salida de la trampa, y nos devuelve al punto de comienzo del museo.

Otro arma recomendable es una espada multicolor que hay en la esquina noroeste, rodeada de agua. Además, se puede coger sin más problema. En cambio, una que hay cercana, no deja de ser una trampa. Y todavía queda algún objeto de interés, como una piedra de relámpagos, oculta bajo una pila de ladrillos, muy cercana al lugar donde se exponía el hacha.

Eventualmente, y pese a la variedad y riqueza de las piezas expuestas, puede que nos cansemos del museo. Entonces caeremos en la triste consciencia de que estamos encerrados. Como es obvio, hay otra salida; si no, no hubieramos recomendado en esta guía que Luther se metiera por el museo.

¿Ya conocéis la pinacoteca? ¿Y las salas reservadas? ¿No? Hombre, pues merecen la pena. Máxime si consideramos que un cuadro de aquella oculta tras de sí una palanca, que, una vez pulsada, abre el paso hacia las segundas. Ya en éstas, bueno, no hay mucho que ver, salvo la arena de un reloj caer.

Ya se sabe que hay que tener cuidado con los objetos expuestos, pero el reloj de arena no parece tan valioso. Y, además, su rotura nos permite destrozar una pared en la habitación cercana, que nos ampliará el territorio de exploración. Seguro que los nuevos pasillos son también dignos de la atención del visitante. Además, presentan una de las piezas más valoradas de la colección: la salida. Aunque tiene ►

Gladstone al borde de la destrucción, al encontrar un artilugio, llamado la Nether-Mask




La cueva de los bichos arácnidos, peligrosos como ellos solos, será un lugar al que Luther tendrá que acudir si quiere progresar.




El uso de la magia será imprescindible para poder solventar ciertos problemas que tenga Luther con muchos individuos.




A pesar de la apariencia de muchos de los seres aparecidos, no todos tendrán malas intenciones para con Luther.

forma de dragón. Estará dispuesto a colaborar siempre que la suministres la tan necesaria sangre. Buen viaje hasta la selva de los Huline, y no olvides cambiar la hora.

LOS HULINE Y OTRAS ESPECIES

Tras un satisfactorio y espectacular vuelo a lomos de nuestro reciente y breve amigo, llegamos al Continente del Sur. Los primeros pasos nos revelan que NO, los gatos con dos cabezas que te sacuden, NO son Hulines: son enemigos a abatir. Los segundos pasos nos acercan a su poblado, cerrado a cal y canto. También nos encontraremos con diversas partidas de Hulines, sí, los que nos hablan, buscando a una niña secuestrada, e informándote de que el pueblo no se abrirá en tanto la citada criatura no aparezca.

Por supuesto, Luther no tiene ni idea de dónde está la niña, y maldita la gracia que le hace ponerse a buscarla. Pero, que si quieres arroz, Catalina. Menos gracia le haría si hubiera leído hace unas líneas la clase de bicho que se ha llevado a la chavalina. Pero es un héroe, y ha de apechugar.

La selva Huline es grande y su exploración minuciosa nos llevará bastante tiempo. Los dinosaurios rojos que encontraremos no son Huline, pero tampoco son hostiles, a menos que los provoques. No te busques enemigos innecesariamente. Como rincones pintorescos, destacan dos en el extremo oeste. Uno es la casa de Kitiara, en que podremos recoger algunas armas; además, Kitiara tiene un hijo viviendo con los Salvajes. Claro, que eso ahora nos importa un pimiento.

El otro rincón es una bucólica cueva, con esqueleto incluido, en que encontraremos una "piedra parlante". Éstas no se sabe para qué sirven, pero al menos adornan y son interesantes cuando te aburres.

Otro lugar, algo más arriesgado, se encuentra en el extremo este, cerrado por el río Bane, y sólo accesible a través de una gruta de baja altura, perfecta para la forma de lagarto.

Por allí hay un santuario, con unas escaleras que llevan a un sencillo pergamino. Como es de imaginar, la recogida de éste desata la trampa: se caen las escaleras, aparece un charco de lava, empiezan a disparar las estatuas y se cerca la salida con unas púas. Sabiendo que las citadas pueden ser destruidas con flechas, el resto de la encerrona no presenta mayor dificultad.

Pero centrémonos en la niña. La había raptado un ser arácnido; estos seres viven en cuevas –"Hive Caves"–; por tanto, hemos de encontrar la entrada a las mismas. En este caso, hay dos: una a la medida de los lagartos, en una de las ramas que hay al sur. La otra, precisa atravesar un bosque de maleza marrón, en el que se ha de usar la espada para despejar el camino. La utilización del automapa facilita encontrarlo. Y en la cueva...

LA CUEVA DE LOS BICHOS ARÁCNIDOS Y LA CIUDAD DE LOS HULINE

Nada de qué preocuparse, ya que sólo quedan dos o tres, y son de fácil destrucción. Busca en sus nidos y encontrarás alguna sorpresita. Para atravesar cierto abismo, no hay que tener reparos en disparar flechas contra el techo y provocar un derrumbamiento. Desde aquí llegaremos a dos posibles sitios. Hacia el sur, hay un estanque de lava, interrumpido por algunas islas. Se puede atravesar, siempre que mantengas la sangre fría.

Explorando los alrededores hay una estatua con una enorme espada. Al cogerla, sal huyendo, pues la sala se llena de lava en un

Luther recibió la máscara, pero en un estado de descomposición tal que, realmente, lo



santiamén, y a nadie le gusta el olor a piel churruscada. En cuanto a la utilidad de la espada, misterio... de momento.
Volviendo a la encrucijada, hacia el norte encontraremos a la deseada –por los Huline– niña. La acompaña su captor, que no será problema para nuestra espada, aunque quizá sí para nuestra salud mental, dada la rapidez con que se mueve. También hay por aquí un pasillo artificial; aquí volveremos más tarde. De momento, demos la buena nueva a los Huline. Volvemos al poblado: seguro que, si no nos esperan con los brazos abiertos, al menos lo estarán las puertas.
No esperéis una gran acogida en el pueblo. Está desierto, salvo por el jefe de la guardia y algún que otro despistado. Como el que nos revela, confundido, una contraseña para no se sabe qué. El pobre se encuentra cerca de la posada, en un pasillo estrecho tras unos barriles. También puede ser el momento para el reencuentro con viejos conocidos, al menos de la familia. Como Baccata, que aguarda en la posada a la princesa Dawn. Como es lógico, ahora es un enemigo; pero nos deja proseguir la misión. Se fía de Luther.
El mago del pueblo confiesa su más profunda ignorancia sobre la maldición de Luther, y le pasa la pelota al hermano Julián, en el monasterio que hay al sur. Si recorremos el pueblo, en su parte norte hallaremos un cobertizo en cuya parte baja hay un extraño personaje, al que conoceremos tras decir la contraseña de que antes se nos informó. Aquí nos podemos hacer con una llave con forma de cráneo, y con veneno para las armas. Asimismo, el taimado ser nos dará una recompensa si nos cargamos al guardia: una poderosa espada que lanza bolas de fuego.
Como quiera que ni guardia, ni jefe del poblado se muestran muy amistosos, Luther no sentirá remordimientos si se los cepilla. Sí sentirá los impactos de las flechas que, desde ese momento y desde el refugio de sus torres, nos lanzan los otros guardias del pueblo.
Por suerte, tras darnos la espada, el misterioso comerciante del cobertizo, nos muestra una salida alternativa y más segura del pueblo.

DEL CONOCIMIENTO MONACAL

Bastante al sur del poblado se levanta el monasterio Huline. Para alcanzarlo hay que atravesar un frágil puente: si tratas de hacer tal con la forma de bestia, te quedarás sin puente y sin poder llegar al monasterio. Una vez en éste, conocerás a otros seres peculiares. Primero, al hermano jardinero, que habla y habla, y habla... También está por allí, en la biblioteca otra vieja conocida, la princesa Dawn, a la que ya nos comentó Baccata que estaba acompañando. El hermano Julián es, en todo caso, quien más nos interesa.
De principio, nos da pocas esperanzas. Luther habrá de recobrar unas runas Dracoids de las cuevas de las arañas si quiere que se pueda hacer algo. A tal efecto, Julián hace entrega a Luther de un token, una flauta cuyo sonido reactivará el ascensor arcano. Ya sabemos dónde queda, o sea, que podemos volver a las cuevas. Alternativamente, podemos encontrarnos con el cuarto personaje del monasterio, un tipo que atiende al nombre de Ricks. Detrás de él, está el acceso a la Galería Siniestra –"Dark Halls"–. La verdad es que aquí no hay nada de interés, pero su recorrido es bueno para incrementar la experiencia y anticipar el hallazdo de algunos hechizos y armas.
De vez en cuando, Luther será atacado por unas siluetas azules, que no han de resultar mayor problema. Conviene explorar todas las estanterías, ya que algunas tienen sorpresa. También hay mirillas que abrir, y cajas de explosivos. Al pulsar sobre éstas, se abren: ahora la puedes arrastrar donde quieras derribar una pared, y encenderlas con el hechizo "Chispa" –"Spark"–.
De vez en cuando, el avance sufrirá un bloqueo en retaguardia, impidiendo el retroceso. Eventualmente, nos encontraremos a Ricks, en un modo algo menos amistoso que la última vez: en fin, tras acabar con él nos haremos con su vara. Otro lugar curioso es un parque subterráneo de árboles marchitos, deseosos de florecer, para lo que habrás de abrir la claraboya del techo tirando de las cadenas cercanas; a cambio, los árboles te ofrendarán sus jugosos –e inútiles, pero no se lo digáis– frutos. La salida se encuentra en una enorme plaza porticada; antes de entrar en ésta y un poco al norte, hay una puerta ►

causó el pernicioso efecto que había dado al traste con sus planes para aquella noche

aparentemente blindada, que se puede volar con explosivos y que dotará a Luther de algún que otro objeto interesante. Principalmente, de otra "piedra parlante".
De vuelta al ruedo, aparece en el centro una bola azul que se eleva sobre nuestras cabezas. Poco después comienzan a aparecer siluetas en masa. Pasando de ellas: localiza con el automapa en qué lado de la plaza está la salida, coloca allí una caja de explosivos y, ¡catapum!, Luther saldrá de vuelta a la selva de los Huline con algo más de experiencia y peso en la mochila.

UN ASCENSOR VIEJO, PERO EN BUEN ESTADO

En las cuevas de las arañas hay un pasillo de extraña arquitectura y con unas extrañas runas en la pared. Al hacer sonar la flauta, se reactivará como si nada hubiera sucedido en los últimos siglos. Su uso nos conduce a ocho niveles, cuya exploración se recomienda, pero no se detalla, salvo en lo concerniente a la del último.
Aquí Luther habrá de estar especialmente alerta a la profusión de trampas. El camino correcto es el inundado de petróleo. Ojo al acercarse, que podríamos salir escaldados. A mano derecha hay un hueco que viene ni pintado para la flauta que nos dió el monje. Su introducción coloca una plataforma sobre el estanque. Desde allí, se llega a un pasillo con afiladas hojas, y más adelante a otro desde cuya parte trasera nos saludará una bola gigante. Al esquivarla, abre un agujero, en cuyas profundidades está el objeto de nuestra búsqueda.
La oscuridad de su interior impide dilucidar su contenido, por lo que conviene encender, con el hechizo "Chispa", la antorcha de la parte superior. Ya abajo, encontraremos una piedra arcana y las runas inscritas en una roca... que no podemos mover, claro. Por suerte, Luther lleva, o debería llevar, una lámina de cera cogida de cualquiera de los panales que abundan en la selva, con la que obtener una copia de las runas para dársela al hermano Julián.
A la salida de la cueva, nos espera Dawn, que nos solicita la copia tan costosa de obtener. Se la podemos dar directamente, o bien ir a por su original peticionario, que al recibirla nos dará malas noticias y una esfera de poder "power orb". Las malas noticias son las ya imaginadas: la lectura de las runas no tiene la solución a la enfermedad de Luther. Pero, quizás, en el templo de la selva de los Salvajes pueda encontrar algo más. Fantástico.





Esta serpiente provocará más de un problema a Luther, ya que deberá ser capaz de escapar de la misma. ¿Qué se le ocurrirá?





Las inumerables estancias que existen en el reino de Gladstone serán, a cada cual, más curiosa, como podrá comprobar Luther.

Hacia allá no nos queda otra que encaminar nuestros pasos. El acceso a la citada selva está muy vigilado, como ya había informado Kitiara, por los problemas para visitar a su hijo. Qué se le va a hacer. De camino hacia allí, nos topamos con Kitiara, quien nos pide que llevemos una espada como regalo de cumpleaños a su hijo. Luther aceptará encantado el encargo. Siguiendo hacia el puente, no hay que olvidar la cita comprometida con Baccata. Por supuesto, allí está esperando, al lado del puente y durmiendo. Luther habrá de contarle la milonga de que ahora tiene que ir al templo, y tal y cual. Por suerte, Baccata es un tío enrollado, y no sólo le deja irse, si no que le acompaña hasta la entrada al bosque, protegiéndole de los guardias de Gladstone, que aquí han llegado siguiendo su pista.
Es durante la conversación con estos cuando ocurre lo inimaginable: los bichos arácnidos atacan y destruyen el puente. Baccata y los guardias huyen en barcas. Y Luther se queda solito y aislado. Sólo hay un camino, y no es de retorno.

CONTINUARÁ...

Más allá está la selva de los Salvajes, habitada por una raz del mismo nombre. Pero no están solos, ni mucho menos.
El guardián del templo revelará a Luther, con su último aliento, la única forma de conocer su interior, perspectiva que no interesaría ni al más agresivo turista, dada la pinta de sus habitantes.
Pero es que, para poder conseguir entrar, hay que llegar hasta las montañas, cuya entrada está vigilada por otro viejo conocido con forma de gusano: Lorkham. Si ha de superar este encuentro, necesitará la inestimable ayuda de los Salvajes, que tampoco la dan gratuitamente.
En el itinerario están programadas visitas al cementerio de los Dracoid y a las ruinas subterráneas de su ciudad, donde encontraremos hermosos dracoids hostiles, torres de hechicería, palacios abandonados, estadios, puentes mágicos y mucha más diversión. Y es que todavía queda mucha tela que cortar, Luther, mucha...

F.H.G.

Todavía queda mucha, pero que mucha tela que contar sobre las aventuras de Luther





www.centromail.es

LANDS OF LORE II

PENT. 16 MB. SVG

LANDS OF LORE II. GUARDIANS OF DESTINY.

Imagina un mundo de intensa belleza y peligro mortal, donde el más ligero movimiento puede desencadenar acontecimientos de proporciones cataclísmicas, milagrosas huidas o letales batallas. Contempla el resurgimiento de ciudades mágicas desde las profundidades del océano. Entra en las misteriosas cavernas de las ruinas Dracoides. Descubre espantosos altares y presencia ceremonias secretas jamás antes contempladas. Lleva a Luther en su búsqueda de la arcana magia que finalmente le libere de su oscura genealogía. Movimiento en 360º. Un viaje épico por más de 20 evocadores reinos. Impresionantes efectos visuales: niebla, lluvia, sombras, fuego, humo. Aventura en tiempo real.

7.495 PTAS

Manual, Pantalla y Voces en Castellano

BLADE RUNNER

BLADE RUNNER

7.495 PTAS

Eres el cazador y la presa en L.A. 2019. Armado con tus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un mundo lluvioso iluminado con neones que vive y respira a tu alrededor. Tendrás que demostrar tu habilidad para sobrevivir en uno de los juegos más ricos y con mayor ambiente jamás creado para tu PC. Más de 100 escenarios interactivos para investigar. Varios finales diferentes. Más de 70 personajes increíblemente realistas capturados de la pantalla de Cine.

Manual, Pantalla y Voces en Castellano

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ALAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona
• Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GERONA
Gerona C/ Rutlla, 147, Esq. Regla, 6 ✆22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆60 16 65

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena

LOGROÑO - LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆20 78 33

MADRID
Madrid
• C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆637 47 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆656 24 11

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MALLORCA
Palma de M.
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆29 46 16

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SAN SEBASTIAN-DONOSTI
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆44 56 60

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

pídelos en el teléfono

902·17·18·19

o por Internet:

pedidos@centromail.es



Ésta es la última entrega de la serie de artículos dedicada al «F-22 ADF», que comenzamos allá por el mes de diciembre de 1.997. En esta ocasión nos vamos a centrar en uno de los aspectos más destacables y novedosos que tiene este simulador y que lo convierte en exclusivo.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ESCUELA DE PILOTOS**.
Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

F-22 ADF (y IV)



Jugar a ser Dios

El «ADF» nos da la posibilidad de jugar a ser estrategas, de decidir misiones, planes de ataque, y planes defensivos, en el ámbito de la batalla en general. Es decir, podremos disponer de todo el potencial bélico de nuestro bando como queramos. ¿Que cómo podemos hacer esto? Manejando el AWACS. Evidentemente, por este avión pasa toda la información del teatro de batalla y es el dispositivo que demarca la localización de blancos y objetivos enemigos. No tendremos que pilotarlo; tendremos que jugar a ser Generales, o lo que es lo mismo en la guerra, jugar a ser Dios.
Otro de los aspectos magníficos que «F-22 ADF» implementa es el sistema ACMI –Air Combat Manoeuvring Instrumentation–, es decir, un espléndido sistema de "defriebing" de las misiones y combates en 3D.
Por supuesto, además de este aspecto, también vamos a sacar del tintero cómo funciona todo el modelo de multijugador, que es de una calidad extrema.

MODO AWACS: ESTRATEGIA PURA Y DURA

Esta primera versión del «ADF» es magnífica a pesar de que el modo de campaña y el campo de batalla electrónico aún no está disponible, y tendremos que esperar por él, en un disco" upgrade" que se llamará «Tactical Air War» –algo similar a o que supuso el «TactCom» para «EF2000»–. Pero hasta entonces, hasta que «F-22» roce la perfección, para salir de la rutina de un piloto de combate, podremos elegir jugar a ser estrategas, dominar la guerra, planificarla, etc., y sobre todo, una vez realizado esto, introducirnos en uno de los vuelos que más nos interese –recordad que el sim «1942 Pacific Air War» ya nos ofreció esta posibilidad de poder pasar al avión que nosotros quisiésemos de nuestro grupo de ataque–. Ahora mismo el modo AWACS está limitado a las misiones enlatadas que tiene el programa, pero cuando aparezca «TAW» –Tactical Air War– entonces será increíble.
Uno de los primeros escenarios AWACS, es una misión de patrulla aérea de control –CAP–. Nosotros estaremos



Gracias al modo ACMI, podremos ver todos y cada uno de los fallos que cometemos al enfrentarnos a los enemigos en el aire.



El modo de campaña estará disponible en el disco «Tactical Air War», que saldrá en breve al mercado



ahí, en el AWACS, con un punto de vista global de la acción, representado en una pequeña ventana que nos enseña en toda su plenitud los gráficos en miniatura de los objetos reales. Todos los efectos están ahí, la niebla, el humo, la lluvia, la luz, la noche, el terreno, etc., y para gobernarlo se dispone de un sistema similar al Smartview del «EF2000».

En el modo AWACS se puede volar cualquier misión de «F-22» que queramos. Sencillamente, llevamos una patrulla de F22 frente a los enemigos que estén en el escenario, y con un doble clic será suficiente para meternos dentro del avión elegido. Además, podremos dirigir una patrulla de F16 contra esos Su35 hostiles, mientras que encargamos a los Tornados que eliminen unas baterías SAM, manteniendo por supuesto unos F15 en el aire de escolta de superioridad aérea para el avión nodriza que da de "beber" a unos F18 que regresan de su misión. En realidad, es como una misión de acción inmediata, pero organizada por nosotros.

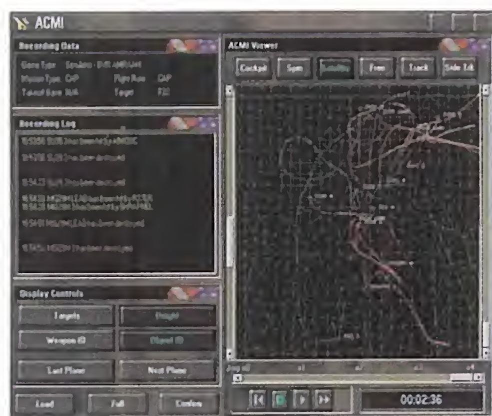
Otro detalle de este modo AWACS es que según ejecutemos una orden, oiremos al comandante de transmisiones mandar dicha orden a los "pájaros", y por supuesto, oiremos la respuesta de ellos –todas las órdenes y respuestas se imprimirán en una ventana de diálogo para evitar malos entendidos, y finalmente podremos observar su ejecución. Si decíamos que el Smartview del «EF2000» era como el cine –y en Londres pudimos comprobarlo (Micromanía, 30 julio 1.997)–, este nuevo dispositivo es como estar en la batalla de verdad, desde un puesto de observación privilegiado. Después de ver la acción mandada, de nuevo podremos realizar más ordenes, y así podremos decir a esa pareja de F14 Tomcat que una vez hayan repostado, se dirijan 100 millas más al norte para interceptar unos Su27 que no parecen venir para jugar a las cartas. Una vez mandada la orden, el espectáculo comienza en todo su esplendor, con múltiples ángulos de cámara, sonidos espectaculares, incluidos los de las comunicaciones entre los pilotos, zooms de las tomas más aguerridas, para finalmente ver cómo los buenos han ganado... ¡no podía ser de otra forma!

Es increíble, sencillamente brillante, es como estar ahí, con toda sus dimensión. Y lo mejor y más innovador es que una vez organizado todo, después de habernos estrujado el cerebro como el mejor estratega militar, entonces podremos descargar la adrenalina acumulada saltando a la cabina del F22 que más se nos antoje, para ponernos a repartir guantadas a diestro y siniestro. Podremos elegir cómo y cuándo cazaremos al enemigo, qué tipo de enemigo, y dónde ocurrirá todo. Es decir, es un editor de misiones pero donde lo demás también cuenta y es modelable.

Seguramente, cuando el modelo AWACS se complemente con el disco «TAW», entonces el término campaña dinámica e interactiva estará totalmente dominado y ofrecerá todo lo que nos ►



Los modos ACMI y AWACS son dos dispositivos revolucionarios de «F-22 ADF».







hemos estado imaginando cuando pensábamos en cómo debería ser el simulador de vuelo perfecto. Cuando esto ocurra, podremos no sólo organizar a los demás aviones de nuestra misión, si no que podremos organizar misiones independientes y compensadas entre ellas, situándolas en todas partes del terreno, eligiendo diferentes objetivos para cada una de ellas. Realmente, jugaremos –con todos los respetos– a ser Dios.

Las modalidades AWACS y ACMI hacen que sea el simulador del momento

MODO ACMI: EL PROFESOR EN CASA

Todos los que hemos evolucionado al sistema «TactCom» del «EF2000», con el tiempo hemos echado de menos un modo de "defriefing" más completo, es decir, un resumen de la misión más detallado que la mera descripción del vuelo, y dónde han ocurrido los derribos y demás secuencias de la misión.

Los chicos de DID han escuchado nuestras peticiones y no sólo han hecho un extenso resumen al final de cada misión, sino que además «F-22 ADF» también ha cubierto la opción de analizar paso por paso los combates y las maniobras realizas en la misión en unos magníficos esquemas en 3D. De nuevo los muchachos de DID se van hasta límites insospechados. Sólo antes en una ocasión vimos algo parecido, y fue en el mítico «Chuck Yeager Air Combat» de EA. El sistema ACMI, por lo tanto, pasa a ser, además de un buen resumen de la misión, un magnífico tutorial de cómo realizar las maniobras de combate, y un espléndido escaparate donde ver nuestras evoluciones en las técnicas del combate, pudiendo depurar faltas y vicios, así como estudiar las maniobras del enemigo para aprenderlas.

ACMI es muy entretenido y versátil, permitiendo ver la repetición del combate desde la cabina, desde el exterior en cualquier ángulo, en vista de satélite, etc. Podremos hacer un seguimiento de los enemigos, de los aliados, de la trayectoria de los misiles. Podremos marcar cada uno de estos componentes del combate para hacer un seguimiento conjunto, alejar o acercar la imagen, repetir tantas veces queramos a la velocidad que deseemos.

Lo más destacable de ACMI es el modelo de 3D del seguimiento de las maniobras, presentando todos los elementos, eligiendo además que cada uno de ellos deje una estela de símbolos, con lo cual podremos hacer un seguimiento detalladísimo de los movimientos en el aire.

Es curioso ver cómo esto me ha permitido confirmar uno de mis grandes defectos en el combate aéreo –son cientos, aunque no creáis que voy a decíroslo a vosotros, si no descubriré mis cartas, y luego ya se sabe...–, es la falta de visión en 3D, es decir, sólo pienso en dos dimensiones, con lo cual la mayoría de las veces mis combates son lineales, y mi desplazamiento es entonces predecible, con lo cual me sacuden a menudo. Esto me lo desveló un bandido en Internet, volando con el Su27 –la verdad es que me sacudió de o lindo– y con ACMI lo he confirmado claramente; ahora sólo queda corregirlo.

Éste es un buen ejemplo de por qué ACMI es otro dispositivo revolucionario que «F-22 ADF» pone en nuestras manos, y lo convierte en el simulador de combate del momento.

Si después de estudiar las misiones con detalle, las repetimos pero corrigiendo los errores, y de nuevo analizamos con ACMI, entonces nos convertiremos en máquinas de combatir, conociendo las situaciones y cómo responder ante ellas.

El único defecto de ACMI en el seguimiento del combate es que no muestra ni la altura, ni la







El modo AWACS nos permitirá planificar y dirigir la batalla desde el gigantesco avión.

velocidad del momento, y esto es un defecto serio, pues son dos datos fundamentales para saber mantener la energía de vuelo, y así no caer nunca en pérdidas. Esperemos que DID escuche estos consejos y, como siempre han hecho, vayan corrigiendo estos detalles que van puliendo el programa.

TERCERA Y ÚLTIMA CONCLUSIÓN

Es la última conclusión para estas páginas, pero no va a ser la última en nuestra cabeza, pues este simulador es tan complejo y completo que cada dos por tres nos muestra nuevos detalles que nos permiten evaluar cada vez con más profundidad. Sólo nos hemos quedado sin poder evaluar el sistema de red y multijugador, ya que con la falta de otros usuarios con el juego instalado, es imposible suplir. Tal vez más adelante os contemos qué tal funciona este sim en red, sus posibilidades y sus límites, aunque suponemos, por lo que nos cuentan en los foros de pilotos de la red, que es sencillamente apabullante.

Por lo demás, las conclusiones que sacamos vuelven a ser positivas. Tanto el sistema AWACS, como el ACMI, otorgan una nueva dimensión a los simuladores de vuelo de combate, que a partir de ahora vamos a empezar a exigir en todos los sims nuevos que salgan al mercado. Evidentemente, son este tipo de innovaciones las que aúpan a un simulador a la parte más alta del podio, y hace que se le otorgue el título de "rey del disco duro", y deberían ser incorporadas por los competidores si quieren estar a la altura. Esto, por supuesto, siempre revierte en el beneficio de los aficionados, y por lo tanto en la calidad de los juegos, que siempre va a mejor... gracias a Dios.

Está claro que «F-22 ADF» va a ser el sustituto del «EF2000» en nuestros discos duros, que va a estar ahí instalado durante mucho tiempo, y que el simulador que lo desbanque de esta posición será increíble, aunque por supuesto eso es el futuro, casi imposible de imaginar.

Por último, puntuaremos estos dos nuevos temas evaluados:

Modo AWACS: 99

Modo ACMI: 98

G. "SHARKY" C.

Flaps arriba Flaps abajo

El número de preguntas que llega a la redacción es cada vez mayor, y empiezo a estar desbordado para poder contestar, así es que espero que entendáis que no todas vuestras cartas tengan respuesta.

De todas maneras, este mes seguimos con vuestras preguntas.

Rodolfo di Pietro –entusiasta del «EF2000»– nos comenta que él vuela con el joystick Microsoft Sidewinder Pro –palanca de dirección y mando de gases en el mismo periférico, y también programable– y dice que le va estupendamente y que seguramente el precio de este periférico sea más recomendable que la pareja de periféricos –throttle y joystick– clásica. Evidentemente, no ha sido mi intención intentar forzar a la gente a usar los mandos dobles, en especial de la casa ThrustMaster. Está claro que en el mercado hay muchos mandos de control de alta calidad –Suncom, CH Products, Microsoft, etc.–, lo que pasa es que los pioneros en el mercado fueron los TM, y además su política, a mi juicio, ha sido muy acertada, porque ha intentado reproducir con el máximo realismo el mando de un F16, que ha sido el avión que gracias al «Falcon 3.0» más se ha puesto de moda entre los sims. Ya sabéis que a mí el realismo me absorbe, y detalles como éste hacen que los simuladores de vuelo pasen a otra dimensión. Ahora bien, ninguno de los demás periféricos arriba relacionados desmerece frente a los de TM. Es más, Suncom está a punto de sacar al mercado un throttle de doble gas, es decir, un mando de gases para controlar bimotores. Su aspecto –en principio– es colosal, y hará que la simulación entre en otro nivel más alto. Además, este mando de gases, acompañado por el soberbio joystick de Suncom –réplica exacta del de una F15 Eagle– hará las delicia de los pilotos. Ahora bien, de nuevo me he decantado por una opción que monetariamente es de las más caras, pero quien algo quiere algo le cuesta.

Por otro lado, creo que ahora mismo sólo TM tienen pedales de timón, y aunque para un avión del estilo de EF2000 o F22, el timón durante el vuelo de combate no es fundamental –tampoco prescindible–, si sois aficionados a los simuladores de helicópteros, entonces este tercer periférico es básico, y sin él los sims de helicópteros no valen de nada. Por eso, tal vez la opción de TM sea la más completa –y de las más caras–. Lamentablemente, desconozco si los periféricos de distintas marcas son compatibles entre sí, aunque supongo que no será así, ya que la mejor manera de vender el paquete completo es haciéndolo incompatible con los demás. Tal vez deberíamos hacer una comparativa de joysticks, ¿qué os parece?

Por este mes no hay más... pero vigilad vuestras seis, ¡os estoy esperando!

Por Santiago Erice

Música Ligera

ABUELAS FUMADORAS



Tres habituales del pop nacional –Juanjo Valmorisco y Jorge García, ambos ex PVP, y Rafa Hernández, ex Octubre, ex La Frontera y ex Desperados– se han juntado para crear Abuelas Fumadoras, una banda cuyo álbum de debut, «Música Ligera», ya está en el mercado.

"No somos virtuales ni cantamos en inglés/somos smoking grandmothers/y nos sentimos cool again". Una definición, sacada de la canción que da nombre al grupo, y que sirve para poner en antecedentes de la propuesta literaria y sonora de estas viejecitas tan incorrectas y maleducadas: punk light, hip hop bastardo, ironía y diversión, envidia negra, pop desenfadado, algo de cálido reggae o baile para patosos sin fronteras. Un proyecto, como vuelve a decir la canción, "para acabar con los tontos/que ni miran ni dejan ver".



Seres diminutos conviven en las casas

LOS BORROWERS (Una gran aventura)



Que seres diminutos habitan sin que les veamos en el interior de las viviendas es un sueño, un juego de niños y también un argumento utilizado en cualquier actividad artística. «Los Borrowers», película basada en la saga de novelas de la escritora Mary Norton, es el más reciente ejemplo. Quienes asistan a la sala para ver este largometraje disfrutarán de una aventura infantil con malos muy malos como el abogado Ocious Potter –John Goodman, antes el marido de la serie de televisión «Roseanne», el patético-misterioso vendedor de «Barton Fink», Pedro Picapiedra–, enfrentados a unos héroes de pocos centímetros de altura y a sus amigos humanos –Jim Broadbent, Celia Imrie, Hugh Laurie–. Dirigido por Peter Hewitt, «Los Borrowers» es un filme donde prima la fantasía, visualizada gracias a los modernos avances de la técnica de efectos especiales. Un mundo imaginario donde el bien siempre vence y la solidaridad entre pequeños y grandes se alía para evitar que los villanos se salgan con la suya y desahucien de su vivienda a los buenos de la película.





En la tradición del viejo cine negro

GIRO AL INFIERNO



Para rodar «Giro al Infierno», el polémico director Oliver Stone se ha olvidado de sus panfletos políticos a lo «JFK» y de sus delirios visuales a lo «Asesinos Natos» –al menos en parte–, para fijarse en la tradición del cine negro. Con elementos como una ciudad en medio del desierto, personajes marginales e insatisfechos atrapados por un destino trágico, sexo y pasión –la imprescindible femme fatal, por supuesto–, engaños, traiciones, asesinatos y un humor muy peculiar; Stone ha realizado un largometraje de no desmesurado presupuesto y mucha intensidad a flor de piel. Con una colección de conocidos actores como Sean Penn, Nick Nolte o Jennifer López –un triángulo explosivo y letal– y música del laureado Ennio Morricone, «Giro al Infierno» efectúa un minucioso repaso a todos los tópicos del cine negro actualizados con una cierta mirada irónica a la tragedia a la que son irremediablemente empujados los protagonistas.

Made in Kevin Costner

MENSAJERO DEL FUTURO (THE POSTMAN)

Kevin Costner ha vuelto a ponerse delante y detrás de las cámaras para dirigir y protagonizar «Mensajero del Futuro». La megaestrella cuestionada como tal, especialmente desde «Waterworld», está empeñada en demostrar que puede volver a ser el mismo cineasta supertaquillero de «Bailando con Lobos» o «El Guardaespaldas», época en que pocos podían toserle si de recaudar dinero se trataba.
Para recuperar el tiempo perdido sin magdalena que llevarse a la boca, Kevin ha elegido una historia futurista, un héroe romántico y un mensaje moralizante. Ya en el siglo XXI, y tras una guerra horrible, el mundo está poblado por multitud de tribus divididas entre sí cuya existencia se ve amenazada por los terribles holnists dirigidos por el general Bethlehem –Will Patton–. Es entonces cuando surge la figura de un cartero que comienza siendo un embaucador muerto de hambre y termina convertido en líder de la libertad –uno de esos tipos que le hubiera encantado ser a Kevin en la vida real–.





La fiesta del Rock and roll

ELECTRIC PLAYBOYS



Para Electric Playboys el rock and roll es una fiesta divertida donde bailar, emborracharse, ligar, gritar... Todo vale –punk, blues, country, swing, r&r primitivo...–, cualquier idioma cumple el objetivo –inglés o castellano–, ningún clásico es despreciable –el «Mueve tus Caderas» de Burning, el «Autosificiencia» de Parálisis Permanente–, si la canción engancha.
Banda formada por varios francotiradores del pop-rock nacional –Willy Vijande, Jimmy García, Carlos del Amo, Rafa Kas y Jorge Fernández–, Electric Playboys ya cuenta en el mercado con su álbum de debut, producido por Andy Shernoff y con una portada estilo "alta fidelidad" o "aquellos tiempos felices del rock and roll". ¡Que no decaiga la fiesta!

¿El cazador cazado?

SECUESTRO



Un desconocido asesino en serie sabe que sólo la inteligencia del agente del FBI Frank La Crosse –Dennis Quaid– está a la altura de la suya. Investigando a un antiguo empleado de trenes –Danny Glover– y a un extraño autoestopista –Jared Leto– descubrirá la verdad tarde o temprano. ¿Cómo cazar al implacable cazador? Secuestrando a su hijo y atrayendo al representante de la ley a una trampa mortal en los incomparables paisajes de las Montañas Rocosas. «Secuestro» es una película dirigida por Jeb Stuart, guionista-estrella de Hollywood gracias a sus trabajos en «La Jungla de Cristal» o «El Fugitivo», entre otros. Con tales antecedentes, el potencial espectador fácilmente se imaginará de qué va esta historia: acción trepidante, algo de suspense, adrenalina subida de tono, un buen puñado de escenas que quitan el hipo, persecuciones que terminan con destrozos múltiples o la pantalla regada de sangre y un trabajo muy profesional del principio hasta el final.





NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO.** MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

QUAKE 2

PC CD

Para conseguir las siguientes ventajas, sólamente tendremos que introducir los códigos en la consola del juego, al igual que hicimos con «Quake»:

god: Modo Dios.
notarget: Los enemigos no nos atacan.
noclip: Atravesar los obstáculos y paredes.
give jacketarmor: Armadura.
give blaster: Rifle Blaster.
give shotgun: Escopeta.
give sshotgun: Súper Escopeta.
give machinegun: Metralleta.
give grenadelauncher: Lanza Granadas.
give shells: Cartuchos.
give bullets: Balas.
give cells: Baterías.
give grenades: Granadas.
give rockets: Cohetes.
give slugs: Slugs.
give mines: Minas.
give nuke: Misil Nuclear.
give quad: Aumentador del daño.
give invulnerability: Invulnerabilidad total.
give silencer: Silenciador.
give breather: Nos da el Respirador subacuático.
give all: Todos los objetos en una cantidad de 999, incluidos Data CD, Cubo de Poder, Llave de Pirámide, Data Spinner, Pase de Seguridad, Llave Azul, Llave Roja, Cabeza del Comandante, Marca de Ataque Aéreo.

SCREAMER RALLY

PC CD

Introducid los siguientes códigos en la pantalla principal del juego, y obtendréis algunos trucos curiosos:

TRAMO: Todos los circuitos.
CARBO: Coche oculto.
LEALL: Todas las ligas.

STARFLEET ACADEMY

PC CD

En la opción de "Crear Misión", si elegís una nave con capacidad de ocultación, activad dicho dispositivo y a continuación id a alerta roja, algo así como si escribierais "CAR". Si conseguís poneros en alerta roja, antes de desaparecer por completo, podréis disparar mientras seguís ocultos, aunque deberéis apuntar manualmente.

TOMB RAIDER 2

PC CD/ PLAYSATION

Para conseguir todas las armas: Encender una bengala, dar un paso hacia delante, un paso hacia atrás; dar tres giros completos y saltar hacia atrás.

Para avanzar de nivel: Encender una bengala, dar un paso hacia delante, un paso hacia atrás; dar tres giros completos y saltar hacia delante.

UPRISING

PC CD

Durante el juego, pulsad la "**M**" para activar la ventana de diálogo. Escribid "**dangerous**" para acceder a todas las armas Wraith. Si aun así no estáis seguros de la victoria, teclead dos veces "**chump**", accediendo así al modo Superchump, en el que seréis invencibles.

X-COM: APOCALYPSE

PC CD

Este truco debe ser usado al comienzo de una partida nueva. Para realizarlo, necesitaréis un editor hexadecimal. Cread un nuevo juego, y nada más hacerlo, salvad la partida. Ahora, salid al sistema operativo y ejecutad el editor hexadecimal que tengáis. Dirigíos al directorio **\XCOMA\SAVEGAME\,** donde se encuentran las partidas. Dependiendo del lugar donde hayáis colocado la partida, así será el nombre de ésta. Si está en la segunda casilla será savegame.01, si está en la quinta, será savegame.04 y así. Buscad la línea "**E02202**" y cambiadla a partir de la E –incluida– por "**FFFFFF7F**". Guardad el archivo y volved al juego. Una vez tengáis la partida cargada, habréis conseguido 2 billones de dólares, más que suficiente para toda la partida.

MEN IN BLACK

PC CD

Durante el juego pulsad **ESC**. A continuación, escribid **DOUGMATIC** para activar los trucos. Seréis devueltos al juego, con lo que únicamente tendréis que presionar de nuevo ESC e introducir cualquiera de estos códigos:

PROTECME: Invulnerables.
MOVEME: Os llevará al nivel del juego que vosotros queráis.
GIVEME: Todas las armas.
LOADTIME: Munición ilimitada.
HEALME: Salud al completo.
AGENTJ: Seréis Will Smith.
AGENTK: Seréis Kevin Cunningham.
AGENTL: Seréis Laurel Weaver.
AGENTX: Seréis un MiB anónimo.
ARCTIC: Traslada a la 1ª misión como MiB.
HQ: Iréis al cuartel general MiB, donde podréis ser adiestrados.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

PC CD

Estos son los códigos que podremos introducir en cualquier momento del juego, mediante la opción que hay en el menú:

DDDNSTBR: Invulnerabilidad.
NDNLP: Modo espiritual.
THMSCLS: Todas las armas.
RBCHN: Cabezas enormes.
GNNTRTMNT: Mapa completo.
JSNCRPNTR: Enemigos enanos.
CRLSFNDNGS: Colores extraños.
SHNTRRNT: Galería.
DNLDDCK: Modo Quack.
NGLCKCK: Todas las llaves.
JHNNCK: Modo discoteca.
JFFSPNGDNBRG: Vidas infinitas.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

DARKSEED 2

Tengo la pistola, el oso de la feria, la tarjeta, un trozo de invitación y la llave de cristal, ¿qué hago?

J. Miguel Rivero. E-Mail.

Ve a la tienda de armas, da tu pistola y te darán una especial, dirígete a la feria y dispara en una de las casetas, aparecerá el sheriff, ahora podrás visitar al Dr.Sims.

GABRIEL KNIGHT

¿Qué hago con las fotos que me dan de Mosely el primer día?

Óscar Calderón. Vizcaya.

No tienes nada que hacer con ellas durante el primer día.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

Tras salir del Pub Moongate, haber ganado a los dados y haber conseguido información ¿Qué debo de hacer?

Carlos Canet. E-Mail.

Antes de abandonar Covent Garden, entra en la habitación de Madame Rosa, una supuesta adivina te afirmará no poder hacer nada para ayudarte. Ahora dirígete a Hattington Street y habla con Richard.

LARRY 6

¿Cómo me pongo el bañador?

Alberto Gómez. Albacete.

En la piscina, pulsa al bañador y luego sobre ti, así te lo pondrás, para volver a ponerte tu ropa vuelve a pulsar en el bañador.

SIMON THE SORCERER

¿Cómo consigo que el herrero me haga el haga el hacha?

Jaume Pol. Alicante.

Dos pantallas al Este del Centro del bosque encontrarás a un desdichado leñador, incapaz de cortar ningún árbol del bosque encantado porque no dispone de un hacha con hoja de Mithrill, metal más duro que el diamante, tras aceptar encargarse de su búsqueda, te entrega un detector de metal. Tras buscar por ahí, encontrarás un lugar especial en las montañas, pero no tienes nada para cavar, así que usarás a Von Jones, el paleontólogo que está excavando al Oeste del Centro del bosque. Para engañarlo, encuentra una piedra con fósil incorporado, al Este de la cueva del Dragón. Luego coloca la piedra en el yunque del herrero a fin de extraer el fósil. Habla con V. Jones, acude a la nueva excavación, y entre la escoria que ha sacado a la superficie el científico encontrarás polvillo de Mithrill. Tras recogerlo, vuelve a colocarlo en el yunque del herrero para que te haga una cabeza de hacha. Ya es momento de dárselo al leñador.

¿Qué hacer con el muñeco de nieve?

Anónimo. E-Mail.

Coge de la choza del leñador el tubo de caramelos de menta del castillo de los Gobbos. Más allá de la cueva del dragón, coloca el pin entre los demás, en el agujero, y asciende por ellos, destrozando luego el muñeco de nieve consumiendo algunos caramelos de menta.

MUNDODISCO

¿Cómo demuestro que soy un hombre?

Javier Ferreiro. Pontevedra.

Vuelve al pasado, vé al burdel y habla de nuevo con las prostitutas. Sally, la gorda, que resultará ser la del vestido rojo, se ofrecerá a hacerte su "especial" si consigues traerle los ingredientes necesarios. Le entregarás el huevo del basilisco, la harina de maíz y la leche del coco y de esa manera descubrirás que su famoso "especial" era un plato de buen gusto. Mientras Sally se da un baño, abandonarás el burdel llevándote sus grandes pantalones. De regreso al presente, los pantalones de Sally serán la prueba que necesitas para demostrarle al chaval de la plaza que eres digno de aprender el saludo ritual.

¿Cómo encuentro al dragón?

Pablo Castellano. Valencia.

Visita la taberna, pide un vaso de vino retroactivo al camarero y recoge tanto el vaso vacío como una caja de cerillas. Uno de los clientes del bar, un tipo de aspecto aterrorizado, te explicará una extraña historia sobre un fantasma que se introducía en su casa por la noche y le robaba su pase de entrada a la ciudad. Regresa a la universidad y busca en la parte trasera del edificio un saco de fertilizante. En ese mismo lugar introce la red cazamariposas en uno de tus bolsillos, coloca la escalerilla para poder alcanzar la ventana y sube por ella; con ayuda de la red conseguirás atrapar una de las tortitas del cocinero, y el pobre hombre decidirá abandonar el lugar para quejarse por lo que considera-ba una nueva broma de algún mago. Ahora, entra de nuevo en el edificio, vé a la cocina vacía y coge la sartén que el cocinero había abandonado sobre el fuego, enciende, con ayuda de las cerillas, la forma que había en el ropero –que resultó ser una lámpara– y ahora que hay luz en la habitación recoge un saco de almidón. Tienes en tu poder todos los objetos necesarios, así que regresa a la habitación del archicanciller y le entregalé el cayado, el rulo, el duende, la sartén y el espejo con el aliento del dragón. El archicanciller construirá con ellos un detector de dragones y aprovecha un descuido suyo para llevártelo y seguir su rastro hasta localizar la guarida del dragón.

MUNDODISCO 2

¿Cómo puedo hacer que las hormigas de la cesta se metan en HEX?

Iván Vargas. Barcelona.

Con miel haz un sendero hasta la computadora. Con los aros del críquet estirados, siguiendo los planos del arquitecto, construye una pirámide y ponla sobre el ordenador. Pide a Skazz que ponga en marcha a Hex, la cual te imprimirá la razón del Universo. Llévasela al filósofo del desierto y cámbiasela por la banda sonora pegadiza de la nueva película. Tienes lo necesario para grabar, así que ve a Hollywood.

SHADOW OF THE COMET

¿Cómo encuentro la cruz del bosque?

J. Fernando Guillén. Zaragoza.

Dirígete a la pescadería, en su interior hallarás grandes cantidades de detritus y a un pobre desgraciado acurrucado en su cama; es Curtis Hambleton, habla con él todo lo que puedas, tras comprobar que tiene, como el encapuchado, los dedos unidos por membranas; averigua que él fue el guía de Boleskine, intenta que te acompañe, pero el terror le paralizará, aunque te ofrecerá dinero, que dadas sus penurias financieras no podrás rehusar, y sonsácale el lugar al que condujo a Boleskine.

THE DIG

¿Qué debo de hacer en la tumba ?

J. Luis Rodríguez. Ciudad Real.

Coge el transporte de la tumba, sube y entra en la tumba, coloca el cristal azul en el agujero. Pisa la piedra con el dibujo y pon la barra para sujetarla, sal de la tumba y desentierra la tierra, regresa al nexo.

TOONSTRUCK

¿Cual es el orden de los libros?

Francisco Domínguez. Málaga.

La combinación es: libro azul nº1, libro rojo nº1, libro rojo nº3, libro azul nº3, libro azul nº3, libro rojo nº4, libro rojo nº2 y libro azul nº4.

TOUCHÉ

¿Para qué sirve realmente el linimento para caballos?

Emilio José Lamas. La Coruña.

En la armería, usa el cubo en el tronco de agua hirviendo, el linimento de caballo en cubo, dale la mezcla al armero y coge una lima, ahora dirígete a la floristería.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Sí. Levanté mi mano derecha y señalé con la punta del dedo índice el círculo de la opción "Metamatic". Cuando mi dedo rozó la fina línea láser, percibí una pequeña vibración, una descarga eléctrica casi inapreciable que hormigueó en la yema de mi dedo. A los pocos segundos los demás caracteres se desvanecieron como lluvia de minúsculo confetti espacial, y acto seguido una resonante voz de mujer –envuelta en un sobrecogedor eco digital– empezó a soltar un extraño discurso de bienvenida: "Dos, Dos, Cero, Dos, Cero. Escaneando sujeto... ¡Un momento, por favor! Raza blanca, treinta y seis años. Cabellos y ojos negros. Un metro y sesenta y cinco centímetros de altura. Peso aproximado: setenta kilogramos. Constitución normal. Salud buena. Escaneo completo". Aquella sonora voz que lo envolvía todo –y que me recordó el impresionante sonido multidimensional que ponían en los viejos cines al principio de una película con sistema THX–, provenía de eso que parecía un cenicero redondo colocado al revés encima de la mesa. "Ahora sentirá un leve zumbido en los oídos y sensación de mareo, –continuó la voz digital– ¡No se preocupe!". ¿Dónde demonios me había metido? ¿De qué se trataba? Sí, ¡ya recuerdo!, esto era el cyber-café "Trilobyte-Dream", situado en las afueras de la Ciudad –una zona marcada con la "x" roja de prevención en los mapas electrónicos preferido cualquier antiguo "matamarcianos o liquida-monstruos" a este "raro-suelta-sermones" de tipo "predicador-televisivo", que tan harto estaba todo el mundo ya de escuchar. "Admiro su ironía señor, pero esto no es nada de eso que está Vd. pensando... Mire a su derecha y verá..." ¿Cómo podía saber lo que pensaba? La voz acababa de dirigirse personalmente a mí ¿no? Y al girar la cabeza al lado derecho –en un instintivo y obediente movimiento– ví aterrado cómo una enorme garra me golpeó en el rostro rasgando mi ceja derecha que comenzó a manar sangre. "Será mejor que se relaje y piense en cosas más agradables... o comenzará destrozando sus neuronas".

Aquel condenado artilugio debía estar creando algo "raro" dentro de mi cabeza, algún tipo de visión alucinógena o efecto parecido. Sentía el dolor palpitando en mi lateral derecho y pude sentir cómo el hinchazón aumentaba en la zona golpeada. ¡Maldito aparato! –exclamé en voz alta– al tiempo que me apresuré a levantarme del asiento. "Relájese señor! Ahora su cuerpo está desconectado, sólo su mente tiene actividad. No podrá abandonar el programa hasta que transcurran los treinta minutos en tiempo real de que consta cada fase; mi recomendación es que debe calmarse para gozar de su experiencia".

METAMATIC (2)

para turistas despistados–; y también que llegué hasta aquí en un "subway-taxi" cuya tapicería de cuero olía a ambientador de "queso Cheddar" pasado ya de fecha. Sí; mi amigo "Jack" –el bromista– me recomendó este lugar. Casi puedo aun escuchar en mi cabeza su aguda y ridícula vocecilla de "teleñeco" durante el desayuno en la fábrica: "¡Mira chico! El otro día me llevaron a uno de esos lugares desconocidos para la mayoría, en las afueras; un sitio genial llamado "SueñoTrilobita". Debes visitarlo. Está lleno de chicas y buen ambiente..., y tiene una alucinante "máquina interactiva". ¡Tienes que visitarlo!...". Y aquí me encontraba sentado en el reservado, sin chicas, ni buen ambiente, –todo solitario como los viejos poblados fantasmas del oeste–, y oyendo las cosas que me decía un extraño artilugio, y que no parecía tener nada de divertido.

Allí estaba el leve zumbido y el mareo; supuse que debido a la atmósfera cargada del local, sin aire acondicionado ni sistema de entretenimiento "Telekon". "Sin darse cuenta Vd. ya ha entrado a un nuevo mundo de ilusión y fantasía..." –continuó pausadamente su narración–. "... El sistema ha instalado el programa elegido dentro de su cabeza y ahora Vd. podrá comprobar la potencia imaginativa de su cerebro, que lo llevará más allá de los límites de lo real". ¿Dentro de mi cabeza? ¡Supongo que estarás de broma! –pensé casi en voz alta–; ¿qué era esto un "mensajero-digital-cuenta-cuentos" con voz femenina? ¡Vaya! Lo cierto es que hubiese Era cierto. Aunque lo intenté con mucho esfuerzo, no pude mover ni un sólo músculo.

Sí. Realmente estaba prisionero en una especie de "prisión mental-virtual", y todo se debía a mi "querido-amigo (?)" Jack el bromista. Si salía de ésta, yo sí que le iba a gastar unas cuantas "bromitas-nada-pesadas" –lo electrocutaría metiéndole la cabeza en mi monitor de 21 pulgadas encendido; o quizá le aplastaría la cabeza dentro del escáner de la oficina y disfrutaría viendo las instantáneas de sus dolorosos gestos apareciendo en formato multicolor "jpeg"–, claro está, si es que lograba escapar de este condenado programa-cerebral. Intentaría relajarme, sí. Tal vez de este modo consiguiera no pasarlo tan mal. Respiré profundamente, y delante de mis ojos empezó a materializarse un precioso paisaje nevado. Sentía frío en las mejillas y en la nariz. "Siga así, pronto comenzará a disfrutar. ¡Siga así!". La voz sonaba muy "en off", lejana y distante. La nieve comenzó a derretirse y tras ella apareció una maravillosa playa bajo un brillante sol de verano. Un par de chicas que jugaban allí cerca con un enorme balón de colores, salpicaron mi cara con fina arena. –Disculpe señor, no le habíamos visto, –dijo una de ellas que lucía una hermosa melena rubia–. ¿De dónde ha salido Vd.?, ¿estaba escondido debajo de la arena? –Sí, supongo que sí –respondí nervioso y entrecortado... (Continuará...)

Rafael Rueda





ORDENADORES TECNOWAVE







BASIC

Caja Mini-torre
Placa con chipset VX-PRO
Micro IBM 200 Mhz con la tecnología MMX
Tarjeta gráfica PCI (2Mb)
Disco duro 2.1
Tarjeta de sonido 16 bits
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 16 Mb EDO
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows 95
Ratón Genius Easy Mouse
Altavoces 4w
Micrófono

IVA INCLUIDO
99.900

POWER

PENTIUM II

Caja semi-torre ATX (Lujo)
Placa Intel ATLANTA con chipset i440-LX
Micro Intel Pentium II
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2 Fujitsu
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 Value
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14" GoldStar LG-44i
Teclado Windows 95
Ratón Genius NetMouse PS2
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUÍDO
233- 219.900
266- 239.900
300- 269.900
333- 319.900

POWER MMX

Caja Mini-torre (Lujo)
Placa con chipset i439-TX
Micro Intel Pentium MMX
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2 Fujitsu
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 Value
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb EDO
Monitor 14" LG-44i
Teclado Windows 95
Ratón Genius NetMouse
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUÍDO
200- 169.900
233- 179.900

HOME

PENTIUM II

Caja semi-torre ATX
Placa con chipset i440-LX
Micro Intel Pentium II
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2
Tarjeta de sonido 16 bits
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows 95
Ratón Genius NetMouse PS2
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUÍDO
233- 189.900
266- 209.900
300- 239.900
333- 289.900

HOME-MMX

Caja Mini-torre
Placa con chipset i439-TX
Micro Intel Pentium MMX
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2
Tarjeta de sonido 16 bits
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb EDO
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows 95
Ratón Genius Easy Mouse
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUÍDO
200- 149.900
233- 159.900

[Sistema operativo no incluido] [Windows 95 última versión, con licencia y manuales 15.800 ptas.]



POR LA COMPRA DE UN ORDENADOR, TE REGALAMOS TODO ESTE SOFTWARE (1)



* TU ORDENADOR A LA CARTA

MEMORIAS

32 Mb EDO a 64 Mb EDO	12.500
32 Mb SDRAM a 64 Mb SDRAM	15.000
32 Mb SDRAM a 128 Mb SDRAM	55.000

SOFTWARE

Windows 95 R2	15.800

DISCOS DUROS

Linea HOME	
2,1 a 2,5 U-DMA2	2.000
2,1 a 3,2 U-DMA2	7.500
2,1 a 4,3 U-DMA2	15.000
Linea POWER	
2,1 Fujitsu a 3,2 U-DMA2 Fujitsu	8.000
2,1 Fujitsu a 4,3 U-DMA2 Fujitsu	11.500
2,1 Fujitsu a 5,2 U-DMA2 Fujitsu	25.000
2,1 Fujitsu a 6,4 U-DMA2 IBM	25.000
2,1 Fujitsu a 8,4 U-DMA2 IBM	44.000

TECLADO

Win95 a Mecanico W95	2.000
Win95 a PS/2 W95	2.000

TARJETAS DE SONIDO

Linea HOME	
Sonido 16 bits a Sound Blaster 16	6.500
Linea POWER	
Sound Blaster 16 a Sound Blaster AWE 64 value	7.500
Sound Blaster 16 a Sound Blaster AWE 64 Gold	26.500
Sound Blaster 16 a Maxi Sound Dynamic 3D	9.000

TARJETAS GRÁFICAS

S3-Virge 2Mb a Mystique 220 4Mb	18.000
S3-Virge 2Mb a Millenium II- 4 Mb	31.000
S3-Virge 2Mb a Millenium II- 4 Mb (AGP)	32.500
S3-Virge 2Mb a Millenium II- 8 Mb	50.000
S3-Virge 2Mb a Diamond Stealth Fire GL-1000	35.000

IMPRESORAS

Epson Stylus 300	23.990
Epson Stylus 400	31.990
Epson Stylus 600	43.990
Hp Deskjet 400L	22.990
Hp Deskjet 670c	30.990
Hp Deskjet 690c PLUS	38.990
Hp Deskjet 720c	43.990
Canon BJ-4300	35.990
Canon BJ-80	42.990

MONITORES

Linea HOME	
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	8.500
14" 0,28 BR NE a 14" GOLDSTAR	7.500
Linea POWER	
14" GoldStar a 15" GoldStar	19.000
14" GoldStar a 17" GoldStar	60.000
14" GoldStar a 15" Sony 100SX	32.500
14" GoldStar a 15" Sony 100SF	42.000

CAJAS

Linea HOME	
Minitorre a Semitorre	2.000
Linea POWER	
Minitorre Lujo a Sobremesa Lujo	6.700
Minitorre Lujo a Semitorre Lujo	8.600
Minitorre Lujo a Torre Lujo	10.500

MODEM

Supra 33,6 externo V+	16.500
Supra 56K interno	21.000
Supra 56K externo	24.000
(Incluye el de kit de conexión y acceso a Internet)	

OFERTAS

Impresora CANON BJC-250+Escaner Primax Color + Software de reconocimiento de voz Voice Type — **34.990**

Aceleradora gráfica Maxi-Gamer 3Dfx+ el juego POD — **24.990**

Modem Pocket Tellink 33,6+ 3 meses de conexión gratis a Internet — **14.990**

* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.
(1) Excepto modelo BASIC

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos





Centro MAIL EN INTERNET
www.centromail.es

precios i.v.a. incluido



ESCANERS



- COLOR — OFERTA 6.990
- SOBREMESA PHODOX — 29.500



- PAGEPARTNER — 24.990



- SOBREMESA 4800 DIRECT — OFERTA 16.990 — 4800 DPI. Manual en castellano 2 años de garantía



- SOBREMESA PROFI 9600 — 39.900 — SCSI • Resolución de 600x1200



- SOBREMESA 4800 JEWEL — 24.990 — SCSI • 4800 DPI Incluye Controladora

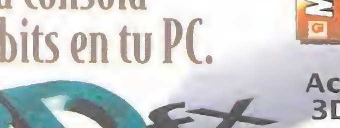
SUBWOOFER / ALTAVOCES



- SUBWOOFER — 12.990
- 60 W — 2.990
- 120 W — 5.990
- 300 W — 9.990
- 240 W — 7.990

3Dfx

Toda la potencia de una consola de 32 bits en tu PC.





Aceleradora MaxiGamer 3Dfx — 27.490



Aceleradora 3D Monster — 29.990

MODEMS

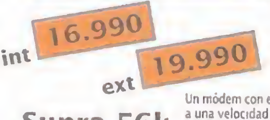
Zoom 33,6



Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada. Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantía.

- int 16.990
- ext 19.990

Supra 56k



Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 56 k por segundo. Es 100% compatible Hayes. Homologado por DGtel.



- int 22.990
- ext 26.990

Con la compra de cualquier MODEM **GRATIS Conexión a Internet** KIT de Conexión

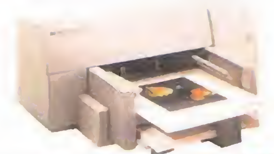
REGRABADORAS

HP 7100i Regrabador



69.990

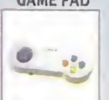
IMPRESORAS



- Hewlett Packard 670 — 32.990
- Hewlett Packard 690+ — 41.990
- Epson 400 — 32.990
- Epson 600 — 46.990

JOYSTICKS





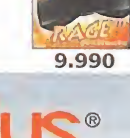


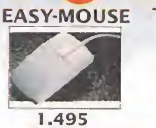




- FIRESTORM ULTRASTRIKER — 4.990
- GENIUS F-21 FLIGHT 2000 — 3.495
- GRAVIS ANALOG PRO — 4.990
- GRAVIS BLACKHAWK — 6.990
- GRAVIS FIREBIRD 2 — 13.990
- GRAVIS GAME PAD — 3.990
- GRAVIS GAME PAD PRO — 6.990
- GRAVIS THUNDERBIRD — 8.990
- MEDIASTORM EXCALIBUR — 8.900
- POWERSTATION — 5.990
- SAITEX X36F PROGRAMABLE — 15.995
- SAITEK X-6 31 M — 3.995
- SIDEWINDER FORCE FEEDBACK — 28.990 (REGALO MDK o INTERSTATE)
- SIDEWINDER PRECISION PRO — 13.990
- THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP — 25.990
- THRUSTMASTER F-16 FLCS — 24.990
- THRUSTMASTER F-16 TQS — 24.990
- THRUSTMASTER FORMULA T-2 — 19.990
- THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 — 12.990
- THRUSTMASTER MILLENIUM 3D INT. — 15.990
- THRUSTMASTER PHAZER PAD — 8.990
- THRUSTMASTER RAGE 3D — 9.990
- THRUSTMASTER TOP GUN — 7.990
- THRUSTMASTER X FIGHTER — 11.990
- VOLANTE+PEDALES PER4MER — 10.990

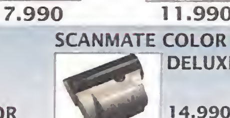
Genius



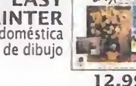




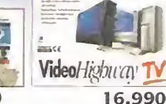
- EASY-MOUSE — 1.495
- TRACK BALL — 3.990
- COLOR PAGE-LIVE — 19.990



- SCANMATE COLOR DELUXE — 14.990



- EASY PAINTER — Tableta doméstica de dibujo — 12.990



- VIDEO HIGHWAY TV — Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos. — 16.990

Sound BLASTER — CREATIVE

- Sound BLASTER AWE 64 VALUE + Encarta ´97 — 17.990
- SB AWE 64 PNP Gold



- Sound BLASTER 16 Plug & Play — 9.490
- WEBCAM — 29.990
- CABLE MIDI — 3.490
- MICROFONO — 990
- CABLE JOYSTICK DOBLE — 1.990

iomega

- JAZ SCSI interno — 56.990
- JAZ SCSI externo — 74.990
- ZIP externo Paralelo — 28.990
- ZIP externo SCSI — 28.990
- DISCO JAZ 1 GB — 16.990
- DISCO ZIP 100 Mb — 2.490

... y toda una seleccionada oferta de componentes

PLACA

• Pentium 439 TX	14.990
• Pentium 439 TX (5500)	16.990
• INTEL 430 HX Tucson (en caja)	31.990
• INTEL Pro Venus (en caja)	44.990

CONTROLADORA

• ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.490
• SCSI Adaptec 1505 ISA	9.490
• SCSI Adaptec 1522 ISA	14.490
• SCSI Adaptec 1542 ISA	32.990
• SCSI Adaptec 2940 PCI OEM	31.990
• SCSI Adaptec 2940 UW OEM	42.990

DISCO DURO

• 2,1 Gb IDE U-DMA2	29.990
• 3,2 Gb IDE U-DMA2	38.990
• 4,3 Gb IDE U-DMA2	44.990
• 5,2 Gb IDE U-DMA2	54.990
• 6,4 Gb IDE U-DMA2	54.990
• 8,4 Gb IDE U-DMA2	69.990

MICRO EN CAJA

• INTEL PENTIUM PRO 200	109.990
• INTEL PENTIUM MMX 166	24.990
• INTEL PENTIUM MMX 200	29.990
• INTEL PENTIUM MMX 233	44.990
• INTEL PENTIUM II 233	64.990
• INTEL PENTIUM II 266	84.990
• INTEL PENTIUM II 300	119.990
• INTEL PENTIUM II 333	169.990
• AMD-K6 200 OEM	23.990
• AMD-K6 233 OEM	29.990

TECLADO

• Teclado Win95	2.990
• Teclado mecánico Win95	4.990

MEMORIA

• SIMM 4Mb 72 contactos	1.590
• SIMM 4Mb 72 contactos EDO	1.490
• SIMM 8Mb 72 contactos	2.790
• SIMM 8Mb 72 contactos EDO	2.790
• SIMM 16Mb 72 contactos	6.990
• SIMM 16Mb 72 contactos EDO	6.490
• SIMM 32Mb 72 contactos	12.990
• SIMM 32Mb 72 contactos EDO	11.990
• DIMM 32Mb SDRAM	12.990
• DIMM 64Mb SDRAM	29.990
• Memoria 1 Mb SVGA 40 ns	1.990

TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI

• Trident 9440 1 Mb ampliable	4.490
• S3 Virge 3D 2 Mb EDO	6.990
• Matrox Mystique 220 4 Mb	25.990
• Matrox Millenium II 4Mb	39.990
• Matrox Millenium II 8Mb	54.990
• Aceleradora Diamond Stealth Monster 3D	29.990
• Aceleradora Matrox m3D	17.990
• Aceleradora 3Dfx (OEM)	26.990
• Winfast L 2300 8 Mb	39.990

MONITOR

Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.

• GOLDSTAR 14" MPR II (Digital)	32.990
• GOLDSTAR 15" MPR II	54.990
• GOLDSTAR 15" Multimedia	59.990
• SAMSUNG 15" SM500s	49.990
• SAMSUNG 15" Me	54.990
• SAMSUNG 15" SM500b	59.990
• SONY15" 100SF	84.990
• EIZO 15"	84.990
• GOLDSTAR 17" Autoscan	94.990
• SAMSUNG 17" SM700S	114.990
• SAMSUNG 17" SM700P	134.990

CD ROM

• CREATIVE IDE 24X (OEM)	11.990
• GOLDSTAR IDE 24X	12.990
• TEAC IDE 32X (OEM)	17.990
• CD-R Virgen Traxdata	275
• CD-R Virgen Bulk	195

DISQUETERA

• 3,5" 1,44 Mb	3.990

VENTILADOR

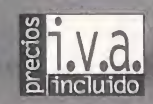
• Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200	1.190
• Ventilador PENTIUM PRO	3.990

CAJA

• Minitorre	5.490
• Semitorre	6.990

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/03/98 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

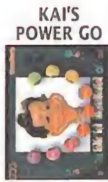
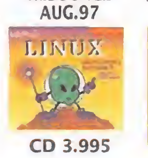


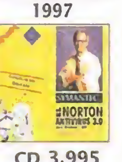
UTILIDADES

- HOME NUMBERS´98 — CD 6.900

- GRAPHICS WORKS — CD 2.995

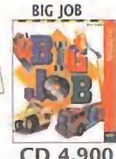
- KAI'S PHOTO SOAP — CD 9.900

- KAI'S POWER GO — CD 9.900

- LINUX DEVELOPER´S RESOURCE AUG.97 — CD 3.995

- NORTON ANTIVIRUS 3.0 1997 — CD 3.995


- PC TOOLS 2.0 WIN. — CD 4.995
- PKZIP WINDOWS 2.50 — PC 9.990
- ULEAD PHOTOIMPACT 3.0 — PC 15.990
- VOICE TYPE WIN ´95 — CD 10.900
- VIA VOICE V4.1 — CD 21.900

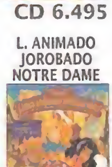
EDUCATIVOS

- ANIMALES INCREIBLES — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

- BIG JOB — CD 4.900

- CREA Y DIBUJA CON DISNEY — CD 6.490

- DESASTRE CLIMÁTICO — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

- DESASTRE ECOLÓGICO — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

- EL JOROBADO DE NOTREDAME — CD 6.495

- EST. GRÁF. HERCULES — CD 5.990
- INGLES CON RAYMAN VOL. 1 — CD 3.995
- JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- JUEGA CON LAS PALABRAS — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- L. ANIMADO POCAHONTAS — CD 4.995
- L. ANIMADO JOROBADO NOTRE DAME — CD 6.490
- LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO — CD 7.495
- MÚSICA MAESTRO — CD 6.995
- NODDY — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- PINGU — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- PIRATAS — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- TWINS IN TROUBLE — CD 1.495

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN

Kit de Conexión Internet

Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovía.
Instalador para *Windows 3.X , 95 y NT.*
Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servicios: *news, chat, FTP...*
Versión completa de *Microsoft Internet Explorer 4.0* y todos sus componentes adicionales. *Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow.*
Asistente publicación WEB.
Decenas de programas de dominio público y shareware.
Incluye estas demos totalmente jugables: *Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.*

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	2.900
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO	9.900



IDIOMAS



TALK TO ME INGLÉS

AVANZADO	4.990
INTERMEDIO	3.990
PRINCIPIANTE	3.990

TALK TO ME ALEMÁN

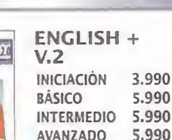
AVANZADO	4.990
INTERMEDIO	3.990
PRINCIPIANTE	3.990

TALK TO ME FRANCÉS

AVANZADO	4.990
INTERMEDIO	3.990
PRINCIPIANTE	3.990

TALK TO ME ITALIANO

AVANZADO	4.990
INTERMEDIO	3.990
PRINCIPIANTE	3.990

ENGLISH + V.2

INICIACIÓN	3.990
BÁSICO	5.990
INTERMEDIO	5.990
AVANZADO	5.990

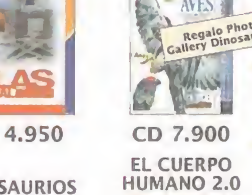
OBRAS DE CONSULTA

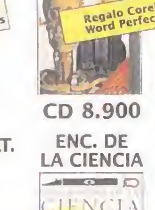
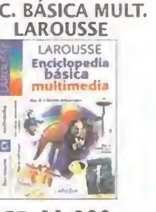
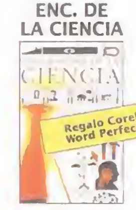
- ATLAS DEL MUNDO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

- ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

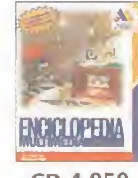
- ATLAS MULT. SALVAT — CD 9.900 (Regalo Androute España-Portugal)

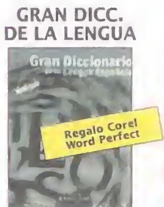
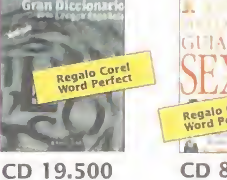
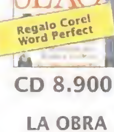
- ATLAS MUNDIAL INTERACTIVO PLANETA´98 — CD 4.950

- AVES — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

- CASTILLO — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0 — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- CONEXIONES — CD 7.900
- DINOSAURIOS — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

- EL CUERPO HUMANO 2.0 — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

- EL ESQUELETO 3D — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL — CD 9.900
- ENCARTA' 98 CASTELLANO — CD 18.990
- ENC. BÁSICA MULT. LAROUSSE — CD 11.990

- ENC. DE LA CIENCIA — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

- ENC. DE LA NATURALEZA — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)


- ENC. DE LOS INVENTOS SALVAT — CD 9.900
- ENICLOPEDIA DEL CINE ESPAÑOL — CD 6.950
- ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

- ENC. INTERACTIVA 98 PLANETA — CD 4.950

- ENC. MULTIMEDIA SALVAT 98 — CD 14.900
- ENC. UNIVERSAL MULT. MICRONET — CD 14.500

- FELINOS — CD 7.900
- GRAN DICC. DE LA LENGUA — CD 19.500 (Regalo Corel Word Perfect)


- GUIA DEL SEXO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

- GUIA MÉDICA PARA LA FAMILIA — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- HISTORIA DEL ARTE SALVAT — CD 14.900

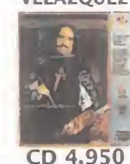
- HISTORIA DEL MUNDO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445

- LA OBRA DE GOYA — CD 4.450
- LA OBRA DE VELAZQUEZ — CD 4.450
- LA TIERRA — CD 8.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)


- MI PRIMER DICCIONARIO — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- NILO, UN PASEO POR EGIPTO — CD 7.900

- SALVAJE — CD 4.900
- TAUROMAQUIA — CD 4.950
- TIBURONES — CD 4.900

- TU COCINA — CD 4.990

- VELÁZQUEZ — CD 4.950

- VISUAL DICC. MULTIMEDIA — CD 6.990


aventuras gráficas

BLADE RUNNER

Eres el cazador y la presa en L.A. 2019. Armado con tus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un mundo lluvioso iluminado con neones que vive y respira a tu alrededor. Más de 100 escenarios. 70 personajes



CD 7.495

HOLLYWOOD MONSTER

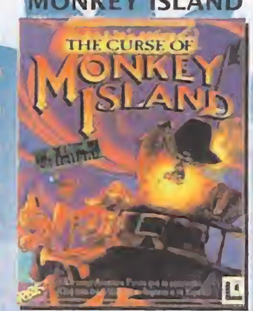
Un alucinante viaje a través de 5 escenarios diferentes: Hollywood, Egipto, Transilvania, Suiza, Australia y Escocia. Más de 100 pantallas y 50 personajes. Hasta 120 objetos te están esperando para ayudarte en la solución del enigma.



CD 2.795

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

He navegado por mil mares desde Trinidad a Tortuga y nunca he visto nada igual. El anillo de compromiso que le regalé a Elaine ha sido objeto de una terrible maldición pirata. Estoy seguro de que LeChuck está detrás de esto. Dos niveles de dificultad.




CD 6.495

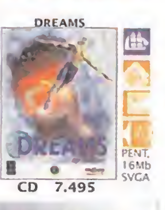







- ACE VENTURA — CD 5.995 — 486, 8Mb SVGA
- ARK OF TIME — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- ATLANTIS — CD 6.995 — PENT, 8Mb SVGA
- BROKEN SWORD — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA
- BROKEN SWORD II — CD 6.795
- BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE — CD 4.995
- CHRONOMASTER — OFERTA CD 3.995 — 486, 4Mb SVGA
- CLANDESTINY — CD 6.495
- COMMANDER BLOOD — OFERTA CD 2.995 — 486, 2Mb VGA





- CRUSADER NO REMORSE — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA
- DARK EARTH — CD 7.495
- DAY OF THE TENTACLE — OFERTA CD 2.495 — 386, 1Mb VGA
- DEMENTIA — CD 7.495
- DREAMS — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA
- DUNE — OFERTA CD 1.250 — 386, 4Mb VGA
- ECSTATICA 2 — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA
- EVIDENCE — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- EXCALIBUR 2555 AD — CD 7.495








- FADE TO BLACK — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA
- FLASHBACK — OFERTA CD 1.995 — 386, 2Mb VGA
- FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- GABRIEL KNIGHT — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- GABRIEL KNIGHT 2 — OFERTA CD 2.995 — 486, 4Mb VGA
- GENE MACHINE — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA
- HARVESTER — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- INDY FATE OF ATLANTIS — OFERTA CD 2.495 — 386, 1Mb VGA
- KYRANDIA — OFERTA CD 1.495 — 386, 4Mb VGA








- LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- LA PESADILLA TURCA — CD 7.900
- LANDS OF LORE II — CD 7.495 — Pent, 16Mb SVGA
- LARRY VII — CD 4.975 — 486, 8Mb SVGA
- LITTLE BIG ADVENTURE 2 — CD 6.495 — PENT, 8Mb SVGA
- LOST EDEN — OFERTA CD 1.990 — 486, 4Mb VGA
- LURE OF THE TEMPRESS — OFERTA CD 1.250 — 386, 1Mb VGA
- MAGESLAYER — CD 6.495
- MAGIC CARPET 2 — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA



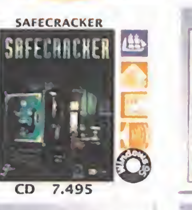






- MISSION CRITICAL — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb SVGA
- MONKEY ISLAND 2 — OFERTA CD 2.495 — 386, 1Mb VGA
- MUNDODISCO II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- NEMESIS — CD 6.495 — 486, 8Mb VGA
- NOCTROPOLIS — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb SVGA
- ORION CONSPIRACY — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- PANDORA DIRECTIVE — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- PANIC IN THE PARK — OFERTA CD 3.995 — 486, 8Mb SVGA
- PAX CORPUS — CD CONS.





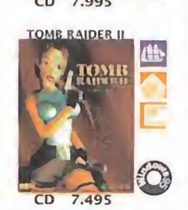
- PHANTASMAGORIA — OFERTA CD 2.995 — 486, 4Mb SVGA
- POLICE QUEST SWAT — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- QUEEN: THE EYE — CD 7.495
- RIVEN (MYST CONTINUA) — CD 7.495
- SAFECRACKER — CD 7.495
- SAM & MAX HIT THE ROAD — OFERTA CD 2.495 — 386, 4Mb VGA
- SHERLOCK HOLMES II — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- SHIVERS — OFERTA CD 2.495 — 486, 8Mb SVGA
- SIGN OF THE SUN — CD 6.495



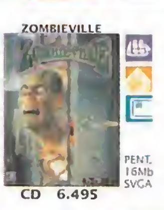





- SPACE QUEST I — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA
- STAR TREK BORG — CD 6.495
- STAR TREK GENERATIONS — CD 7.995
- TERRATOPIA — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- THE 11TH HOUR — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb SVGA
- THE 7H. GUEST — OFERTA CD 1.250 — 386, 4Mb SVGA
- THE DARK EYE — OFERTA CD 1.295 — 386, 8Mb SVGA
- THE DIG — OFERTA CD 3.995 — 486, 8Mb VGA
- THE LAST DYNASTY — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb SVGA





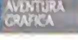
- THE LAST EXPRESS — CD 7.495
- TIME COMMANDO — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA
- TOMB RAIDER II — CD 7.495
- TORIN'S PASSAGE — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb SVGA
- VIRTUAL SPRINGFIELD — CD 6.495
- WOLF — OFERTA CD 1.495 — 386, 1Mb VGA
- WOODRUFF — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA
- ZOMBIEVILLE — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA
- ZORK GRAND INQUISITOR — CD 7.495

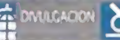
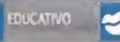








MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

estrategia · rol · mesa · inteligencia

AGE OF EMPIRES


Domina el mundo conquistando las civilizaciones enemigas, descubriendo sus secretos o acumulando riqueza. desde la Edad de Piedra hasta la Edad de Hierro, dispones de más de 10.000 años de evolución en tiempo real.

CD 7.495

CONSTRUCTOR


Construye tu propio mundo. Convertido en un magnate inmobiliario cuentas con el apoyo de los bancos y negocios de la mafia. Tu lema es poblar sin parar tu territorio. Construye un estado de histeria. Un mundo detallado con gráficos 3D.

486, 8 Mb. SVGA

CD 6.795

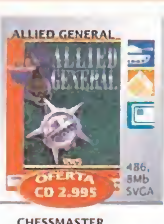
STARCRAFT



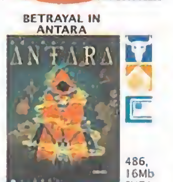
Juego de estrategia ambientado un mundo galáctico. Agudiza tu ingenio. No cometas errores, mientras construyes bases, y acumulas recursos. Elige entre tres razas, las más poderosas del Universo. Estrategia en tiempo real. Más de 30 escenarios.

CD 5.475




- 3D ULTRA PINBALL — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb SVGA
- 3D ULTRA PINBALL 3 — CD 5.475
- 7TH LEGION — CD 7.495
- A BRIDGE TOO FAR — CD 7.495
- ACE'S REVENGE — OFERTA CD 995
- ALLIED GENERAL — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- ATMOSFEAR — CD 2.795 — 486, 4Mb SVGA
- AZRAEL'S TEAR — OFERTA CD 2.995
- BALLS OF STEEL — CD 5.795



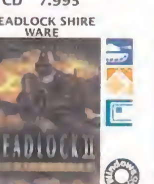





- BETRAYAL IN ANTARA — CD 4.995 — 486, 16Mb SVGA
- BOGGLE — CD 4.895
- CAESAR II — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- CASINO DELUXE — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA
- CHESSMASTER 4000 — OFERTA CD 2.995
- CHESSMASTER 5500 — CD 7.495
- CIVIL WAR 2 — CD 5.475
- CIVILIZATION II — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- COMBAT CHESS — CD 2.795



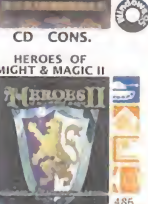
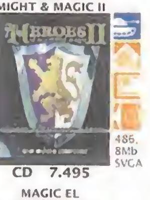




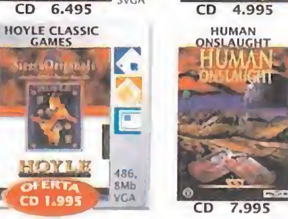
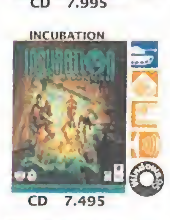
- COMMAND & CONQUER — OFERTA CD 1.990
- COMMAND & CONQUER: RED ALERT — CD 6.795 — 486, 8Mb VGA
- CONQUEST EARTH — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA
- CREATURES — OFERTA CD 2.990
- DARK COLONY — CD 7.495
- DARK OMEN — CD CONS.
- DARK REIGN — CD 7.495
- DEADLOCK SHIRE WARE — CD CONS.
- DIABLO — CD 8.495

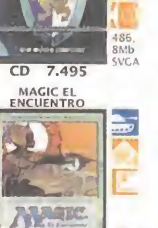


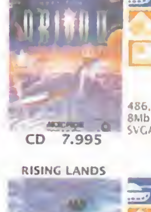


- DUNGEON KEEPER — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- EARTH 2140 — CD 4.995 — PENT, 16Mb SVGA
- FALLEN HAVEN — CD 6.495
- FINAL LIBERATION — CD 7.995
- GALAPAGOS — CD 6.495
- GETTYSBURG — CD 6.495
- HARVEST OF SOULS — CD 6.995 — 486, 12Mb SVGA
- HEROES OF MIGHT & MAGIC II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- HELLFIRE (EXP. DIABLO) — CD 3.995

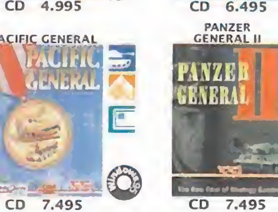





- HOYLE CLASSIC GAMES — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA
- HUMAN ONSLAUGHT — CD 7.995
- IMPERIALISM — CD 7.495
- INCUBATION — CD 7.495
- KRUSH KILL'N' DESTROY — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA
- LA SOMBRA SOBRE RIVA — CD 4.995 — 486, 8Mb VGA
- LORDS OF MAGIC — CD 6.495
- MAGIC EL ENCUENTRO — CD 7.995
- MASTER OF ORION 2 — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA

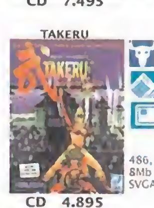






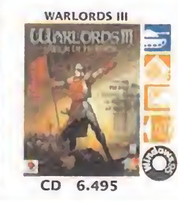

- MAX — 486, 8Mb SVGA
- MONOPOLY — CD 5.795
- MONOPOLY STAR WARS — CD 5.795
- OFFENSIVE — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb SVGA
- OUTPOST 2 — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA
- PACIFIC GENERAL — CD 7.495
- PANZER GENERAL II — CD 7.495
- PRO PINBALL: TIMESHOCK — CD 2.795 — PENT, 8Mb SVGA
- RISING LANDS — CD 6.995



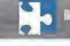
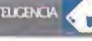
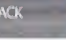
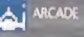
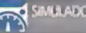

- RISK — CD 5.795
- SEVEN KINGDOMS — CD 7.495
- STEEL PHANTERS — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- STEEL PANTHERS III — CD 7.495
- SUB CULTURE — CD 8.495
- SYYRAH — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA
- TAKERU — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA
- THEME HOSPITAL — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- TOTAL ANNIHILITION — CD 7.495







- UPRISING — CD 7.995
- VIRTUAL POOL 2 — CD 6.495
- WARCRAFT II — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- WARHAMMER — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- WARLORDS III — CD 6.495
- WORMS 2 — CD 7.495
- WORMS UNITED — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA
- X-COM APOCALYPSE — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA
- Z — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb SVGA

 ESTRATEGIA  IDIOMAS   INTELIGENCIA   JUEGOS DE MESA   LUCHA   PACK   PLATAFORMAS ROL  ARCADE  SIMULADORES  MUSICA SHAREWARE  UTILIDADES

CENTRO MAIL

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

FIFA RUMBO AL MUNDIAL ´98



La única meta clasificarse. Seleccione su equipo entre 172 naciones y llévelo hasta Francia. Representaciones detalladas de 16 estadios. Pases de un sólo toque, cabezazos y voleas para conseguir una acción fulgurante.

CD 5.495

SEGA TOURING CAR



El realismo es la clave de este juego de conducción basado en el famoso Campeonato del Mundo de Sport Turismos. 3 circuitos a elegir. Pon a prueba tus habilidades como piloto al volante de 4 prototipos de competición. Opción de 2 jugadores.

CD 5.795

PC FUTBOL 6.0

Anuario dia a dia, de todo lo sucedido en el panorama del fútbol mundial de la temporada. Toda la información histórica de la Liga, la Copa del Rey, la Copa de Europa, la Copa de la UEFA, la Supercopa, la Recopa, y la Copa Intercontinental.

CD 2.795

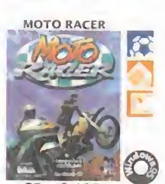










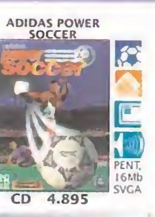


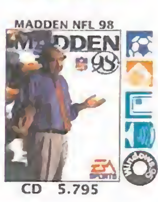


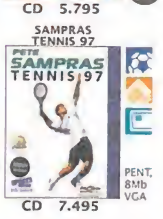
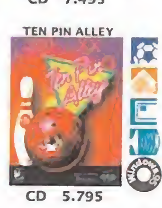






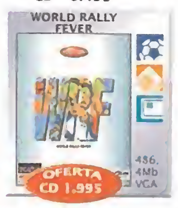
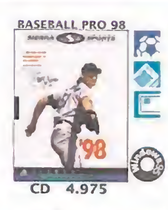



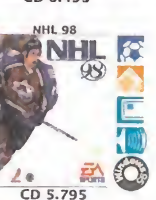
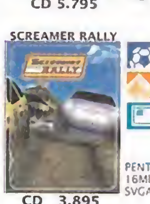




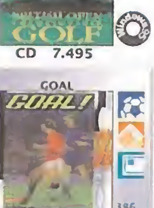


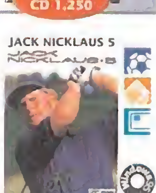












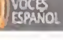
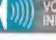
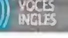


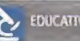


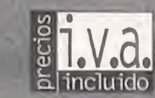




- 3D ULTRA MINI GOLF — 486, 8Mb VGA — CD 3.995
- 4-4-2 SOCCER — PENT, 16Mb SVGA — CD 3.895
- ACTUA GOLF 2 — CD 6.495
- ACTUA SOCCER 2 — CD 6.495
- ADIDAS POWER SOCCER — PENT, 16Mb SVGA — CD 4.895
- ANDRETTI RACING ´98 — CD 5.795
- BASEBALL PRO 98 — CD 4.975
- BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF — CD 7.495
- C.A.R.T. PRECISION RACING — CD 7.495
- DAYTONA USA DELUXE — CD 7.495
- DEATH RALLY — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- F1 GRAND PRIX 2 — 486, 8Mb VGA — CD 5.995
- F1 RACING SIMULATION — CD 8.495
- FATAL RACING — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- FORMULA 1 — CD 7.495
- FUTBOL PRO — CD 2.795
- GOAL — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.250
- GOLF PRO — CD 2.795
- GRAND PRIX MANAGER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- GRIPPED OFF-ROAD RACING — CD 5.475
- GT RACING 97 — 486, 16Mb VGA — CD 5.495
- HARDCORE 4X4 — CD 6.495
- IGNITION — PENT, 8Mb SVGA — CD 4.895
- INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP — CD 5.995
- INTERSTATE' 76 — CD 7.995
- JACK NICKLAUS 5 — CD 5.795
- JONAH LOMU RUGBY — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- KICK OFF 98 — CD 2.795
- KIKO WORLD FOOTBALL 98 — CD 5.495
- LAST BRONX — CD 5.795
- LINKS LS 1998 EDITION — CD 9.495
- MADDEN NFL 98 — CD 5.795
- MANIC KARTS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.250
- MANX TT — CD 6.495
- MONSTER TRUCKS — CD 6.495
- MORTAL KOMBAT 3 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- MORTAL KOMBAT TRILOGY — CD 5.795
- MOTO RACER — CD 6.495
- NBA ACTION ´98 — CD 5.795
- NBA JAM EXTREME — CD 7.495
- NBA LIVE ´98 — CD 5.795
- NEED FOR SPEED II (S.E) — CD 6.495
- NHL 98 — CD 5.795
- NHL OPEN ICE — CD 5.795
- POD — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495
- RALLY CHALLENGE — CD 4.995
- RALLY CHAMPIONSHIP (GOLDEN LINE) — 486, 16Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- ROAD RASH — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- ROLAND GARROS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- SAMPRAS TENNIS 97 — PENT, 8Mb VGA — CD 7.495
- SCREAMER 2 — PENT, 16Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- SCREAMER RALLY — PENT, 16Mb SVGA — CD 3.895
- SEGA RALLY CHAMPIOSHIP — CD 7.495
- SENSIBLE SOCCER 2000 — CD 6.795
- SIERRA SPORTS GOLF — CD 4.975
- SPEED DEMONS — 486, 8Mb SVGA — CD 2.795
- SPEEDBOAT ATTACK GT — CD 6.495
- SUPER STREET FIGHTER II TURBO — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- TEN PIN ALLEY — CD 5.795
- TEST DRIVE 4 — CD 6.495
- TEST DRIVE OFF-ROAD — PENT, 12Mb SVGA — CD 7.495
- TIME WARRIORS — PENT, 8Mb SVGA — CD 3.950
- TNN 96 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- TOCA TOURING CAR — CD 7.495
- ULTIMATE SOCCER MANAGER 2 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- VIRTUA FIGHTER 2 — CD 7.495
- VIRTUAL KARTS — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- WAR GODS — CD 6.495
- WORLD RALLY FEVER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- WORLDWIDE SOCCER — CD 7.990
- X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- ZONE RAIDERS — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995

 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL

 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLES
 VOCES INGLES

 PANTALLA INGLES

 AVENTURA GRAFICA
 DEPORTIVO
 DIVULGACION
 EDUCATIVO

 EROTICO



arcade plataformas

BUST-A-MOVE 2



Mientras las burbujas descienden, vas a necesitar abrir mucho los ojos y disponer de reflejos muy rápidos para agrupar 3 o más burbujas y reventarlas al instante. Únete a esta frenética acción de dos jugadores y vence si eres el que más burbujas explota.

486, 8Mb SVGA

CD 5.795

JEDI KNIGHT: DARK FORCES II



Sólo un caballero Jedi totalmente entrenado, con la fuerza como su aliado, conquistará... Añadiendo nuevas características y más potencia de disparo con unos asombrosos gráficos en 3D. Como Kyte Katam, deberás conseguir tu espada de luz. 10 armas.

CD 7.495

QUAKE II



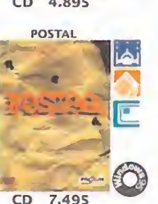
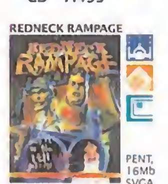
Poco después de aterrizar en suelo enemigo descubrirás que el número de Hombres con el que contabas ha sido reducido a unos pocos. Abrete camino entre instalaciones militares altamente protegidas, debilita la defensa de la ciudad.

CD 7.495

Título	Precio	Requisitos
ABE'S ODDYSEE	CD 6.495	
AGENT ARMSTRONG	CD 6.495	
ATOMIC BOMBERMAN	CD 4.895	
BLOOD	CD 7.495	PENT, 16Mb VGA
CHASM	CD 5.995	486, 16Mb SVGA
CREATURE SHOCK	OFERTA CD 1.250	486, 4Mb SVGA
CROC	CD 6.795	
CYBERMAGE DARKLIGHT	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
DESCENT	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
DONALD IN COLD SHADOW	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
DOOM II	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
DUKEN NUKEM 3D	OFERTA CD 3.495	486, 8Mb SVGA
EXHUMED	CD 6.495	486, 4Mb SVGA
EXTREME ASSAULT	CD 5.795	PENT, 16Mb SVGA
FINAL DOOM	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
FROGGER	CD 5.795	
G-POLICE	CD 6.495	
GUTS 'N' GARTERS	CD 5.995	PENT, 16Mb SVGA
HARDLINE	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb VGA
HEAVY GEAR	CD 7.495	
HERETIC	OFERTA CD 2.990	
HEXEN	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
HEXEN II	CD 7.495	
INDEPENDENCE DAY	CD 6.495	
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	CD 6.495	
LODE RUNNER	OFERTA CD 1.995	
LOST VIKINGS 2	CD 6.495	486, 16Mb SVGA
LUCKY LUKE	CD 4.895	486, 8Mb SVGA
MDK	CD 4.895	PENT, 16Mb SVGA
MEGAMAN X3	CD 3.895	
MEN IN BLACK	CD 7.495	
MORTAL COIL	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
NUCLEAR STRIKE	CD 5.795	
OUTLAWS	CD 6.495	
OVERBOARD	CD 6.495	
PANZER DRAGOON	CD 5.995	
PERFECT ASSASIN	CD 6.495	486, 16Mb SVGA
POSTAL	CD 7.495	
POWER RANGERS	CD 2.795	486, 8Mb SVGA
QUAKE	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
RAYMAN	OFERTA CD 3.495	486, 4Mb SVGA
RAYMAN DESIGNER	CD 3.995	PENT, 16Mb SVGA
REALMS OF THE HAUNTING	CD 7.495	486, 8Mb VGA
REBEL ASSAULT	OFERTA CD 2.495	386, 4Mb VGA
REBEL ASSAULT II	CD 5.995	486, 8Mb VGA
REBEL MOON RISING	CD 5.795	
REDNECK RAMPAGE	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
RESIDENT EVIL	CD 5.495	
RETURN FIRE	OFERTA CD 1.495	
REVOLUTION X	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
RIOT	CD 5.795	PENT, 8Mb SVGA
SANDWARRIORS	CD 6.495	PENT, 8Mb VGA
SCORCHED PLANET	OFERTA CD 1.990	PENT, 8Mb VGA
SHADOW WARRIOR	CD 7.495	Pent, 16Mb SVGA
SHOCKWAVE ASSAULT	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
SONIC 3D	CD 5.495	
STAR WARS: SHADOWS OF EMPIRE	CD 6.495	
STREETS OF SIM CITY	CD 6.795	
SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO	CD 3.895	
T-MEK	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
TAKE NO PRISIONERS	CD 5.795	
TEMPEST 2000	OFERTA CD 995	386, 4Mb VGA
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb VGA
TERRACIDE	CD 7.495	
THE REAP	CD 6.495	
THE ULTIMATE DOOM	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
TIGERSHARK	CD 5.995	
TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL	CD 4.895	486, 8Mb SVGA
TRASH IT	CD 6.495	486, 8Mb VGA
TUROK	CD 7.495	
VIRTUA COP 2	CD 7.495	
YOUNG BLOOD	CD CONS.	



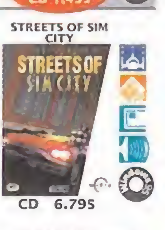


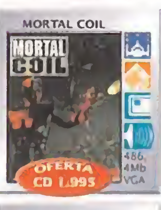








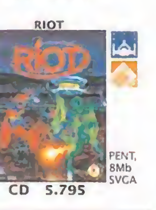







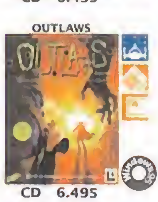












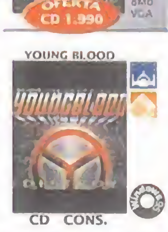


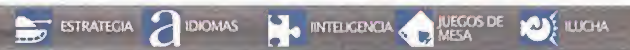


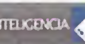


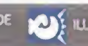




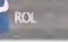


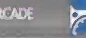
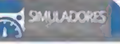
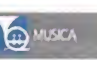


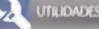











ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

simuladores

F22 ADF

Explora con todo detalle el entorno de vuelo de las maniobras que posibilitan los propulsores del F-22. Quedarás cautivado al experimentar la sensación de estar allí. Pilota el caza F-22 o dirige una guerra desde la base aerotransportadora.



CD 7.495

FIGHTERS ANTHOLOGY

Pilota más de 100 aviones diferentes y consulta tu referencia en línea. Soporta Red. Conquista los cielos. Nuevos escenarios multijugador. Experimenta lo que han sido más de 40 años de combate aéreo, desde 1960 hasta el año 2000. 6 campañas de alto realismo.



CD 7.495

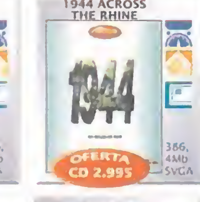
FLYING CORPS GOLD

El mejor simulador de vuelo se ha superado a sí mismo. Hasta 33 frames por segundo. Opción multijugador mediante red, modem o conexión directa. Múltiples nuevas texturas con nuevo sistema de visión. El simulador de vuelo definitivo de la 1ª Guerra Mundial.

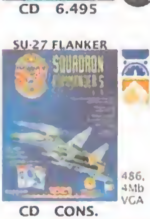


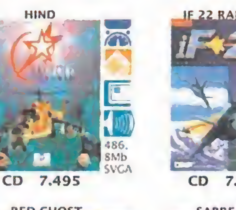
CD 2.795

Título	Precio	Requisitos
1942 PACIFIC AIR WAR	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
1944 ACROSS THE RHINE	OFERTA CD 2.995	386, 4Mb SVGA
6881 HUNTER KILLER	CD 7.495	
A-10 TANK KILLER	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
ACES OF THE PACIFIC	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
ACES OVER EUROPE	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
AH-64D LONGBOW	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
AH-64D LONGBOW: FLASHPOINT KOREA	CD 4.895	
AHX-1	CD 5.795	
AIR POWER	OFERTA CD 1.495	486, 4Mb SVGA
AIR WARRIOR III	CD 7.950	
AIRLINE SIMULATOR	CD 6.495	486, 4Mb SVGA
ARMORED FIST 2	CD 7.495	
A.T.F: NATO FIGHTERS	CD 4.895	
BACK TO BAGHDAD	CD 7.995	PENT, 16Mb SVGA
BOEING 737	CD 6.495	486, 4Mb VGA
COMANCHE 3	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
COMMAND ACES OF THE DEEP	OFERTA CD 2.995	
DARKLIGHT CONFLICT	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
F/A 18 HORNET	CD 7.495	Pent, 8Mb SVGA
F-15 STRIKE EAGLE II	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
F-16 FIGHTING FALCON	CD 7.995	486, 16Mb SVGA
F-19 STEALTH FIGHTER	OFERTA CD 1.495	486, 4Mb SVGA
F-22 LIGHTNING II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
FIGHTER WING	OFERTA CD 995	386, 4Mb VGA
FLIGHT MAGIC (ADD ONS FLIGHT SIM)	CD 3.995	
FLIGHT SIMULATOR 98	CD 8.990	
FLIGHT UNLIMITED II	CD 7.995	
HIND	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
IF 22 RAPTOR	CD 7.990	
I WAR	CD 7.495	
JOINT STRIKER FIGHTER	CD 7.495	
LONGBOW 2	CD CONS.	
M1 TANK PLATOON	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
PRO-PILOT	CD 5.995	
RED BARON	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
RED BARON II	CD 6.495	
RED GHOST	CD 4.995	486, 8Mb SVGA
SABRE ACE	CD 4.895	
SAIL 2000	CD 8.495	486, 8Mb SVGA
SILENT HUNTER	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
SILENT THUNDER	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
SIM COPTER	CD 7.495	
STAR CRUSADER	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
STAR TREK STARFLEET ACADEMY	CD 7.495	
SU-27 FLANKER	CD CONS.	486, 4Mb VGA
SUPER EF 2000	OFERTA CD 2.990	
THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
TIE FIGHTER	OFERTA CD 2.495	486, 8Mb VGA
TOM CLANCY SSN	OFERTA CD 2.995	
US NAVY FIGHTERS 97	CD 7.495	
X-WING	OFERTA CD 2.495	386, 4 Mb VGA
X-WING VS TIE FIGHTER	CD 7.990	

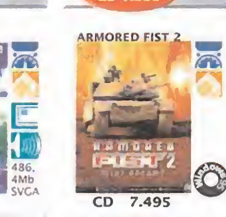





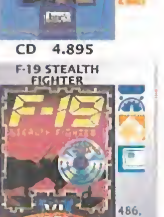
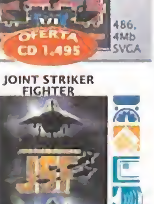




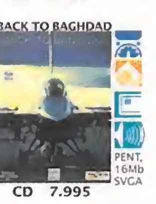








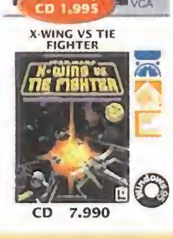










superofertas



GRID RUN



OFERTA CD 995

OPERATION BODY COUNT




OFERTA CD 995 — 386, 4 Mb VGA

SHANGAI II



OFERTA PC 495 — 386, 4Mb, VGA

SHATTERED STEEL



OFERTA CD 995 — 486, 8Mb, SVGA

STARFIGHTER 3000



OFERTA CD 1.995 — 386, 2 Mb VGA

ZOOL



OFERTA CD 995 — 386, 2 Mb VGA

¿QuÉ He HeCHo yO PaRa MeReCeR EsTo?

¿Pueden los juegos para ordenador y consola hacer trampas? Esto se pregunta *M. Fages (Granada):*

(…) Estaba jugando a «NBA Live 98», ese juego al que describís como el mejor título de simulación deportiva, las mejores animaciones, gráficos (…). (…) Mi equipo y yo, los Miami Heat, ganando 20 puntos arriba a Indiana Pacers y, DE REPENTE, todo falla, Tim Hardaway falla bandejas, a Majerle le quitan el balón cada vez que lo pilla, Mourning falla TODOS los mates que hace (¿¿¿CÓMO UN JUGADOR DE LA NBA, DE ESOS QUE GANAN QUINIENTOS KILOS POR TEMPORADA, PUEDE FALLAR MATES???). Todo comienza en el minuto siete del tercer cuarto y, qué curioso, en el minuto siete del siguiente cuarto, ya perdía de nueve. Mi porcentaje de tiros bajó del 68% al 27%. Y me dije: "Qué cansados están todos… Menos mal que el ordenador cambia a los más cansados." Pues ni eso, porque ya que el ordenador te cambia a los jugadores cuando están cansados y cuando tienen muchas faltas –si activas dicha opción–, esperé a ver si me los cambiaba y… ¡¡¡ejem!!!… Alonzo seguía fallando mates; Tim no colaba ni una en la zona; Majerle parecía de mantequilla. Resumiendo: La I.A. de «NBA Live 98» tiene MÁS TONGO QUE LA FERIA DE MI PUEBLO. Contando con que, no te preocupes si vas ganando, tranquilo, de repente, todo irá mal. Contando con que con un P166 MMX, tengo que poner el modo de media resolución para que vaya decente. E.A. Sports nos mete la clavada en cada juego. ¡¡¡El juego tiene inteligencia, pero de artificial nada!!! Muy humana y se expresa de la siguiente forma: IF EQUIPO OF TIO DEL TECLADO > EQUIPO OF CPU THEN GOTO LINE TONGO

Nada más. Por mi parte, archivaré este juego, ¡¡¡Ale!!!, me compraré el «PC Basket 6», a ver si es más jugable que éste".

MICROMANÍA. C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

Humor

por Ventura y Nieto



¿Cuál... será el precio de salida de los nuevos modelos de tarjetas aceleradoras 3D que estarán basadas en el chip Voodoo 2?

¿Quién... se alzará con el título como mejor equipo "gusanil" en el reto existente entre los componentes de la redacción de Micromania y Team 17, los creadores de «Worms 2»?

¿Cuándo... se decidirán los responsables del proyecto «Ultima Online» a distribuir el juego y a poner un servidor sito en nuestro país?

¿Cuánto... tendremos que esperar para ver en nuestras pantallas una experiencia interactiva de los Back Street Boys, ahora que la de Spice Girls ya está disponible para Playstation?

FORMIDABLE...

... que ya podamos disfrutar, aunque solamente sea gracias a una demo, del que tiene todas las papeletas para convertirse en el shoot'em up por excelencia: «Forsaken». Lo que sólo era un rumor incierto, ya es un hecho palpable del que, esperamos que muy pronto, tengamos la oportunidad de ver la versión completa.
Dicha demostración la podréis conseguir todos en la página web de Acclaim, la compañía encargada de este proyecto, cuya dirección es la siguiente: *www.aklm.com*.

LAMENTABLE...

... que aún no se le haya ocurrido a ninguna compañía la feliz idea de realizar una aventura gráfica, pero con opción de multijugador, de manera que varias personas puedan indagar por sitios diferentes para luego compartir información, o ayudarse mutuamente. ¿Es que sólo los arcades y los juegos de estrategia tienen derecho a esta opción? ¿A caso no sería más divertido un «Gabriel Knight 2», un «Blade Runner» o un «The Curse of Monkey Island» entre varios?

DE TODO UN POCO

Este mes, y quizás en meses sucesivos, vamos a dedicar unas líneas a comentar las múltiples cartas, de diferente índole, que llegan a nuestra redacción. La conclusión que se desprende de vuestros comunicados es que pensáis que las sugerencias no son tomadas en cuenta, es más, que se tiran directamente a la papelera. Es por esto que queremos aclarar que TODAS Y CADA UNA DE ELLAS SON LEÍDAS CON ATENCIÓN, lo que ocurre es que no todas pueden contestarse ni publicarse por tratar temas de poco interés general.
Esto le ocurre, por ejemplo, a uno de nuestros fieles lectores –desde los comienzos de nuestra revista–, que piensa que la revista la hacemos sin pensar en los lectores... ¿en quién vamos a pensar si no? Tus sugerencias son tomadas en consideración y esperamos que cambies de opinión en cuanto a la solución por la que has optado a partir de este número. Además, en este número encontrarás el destripe del juego que nos pedías: «Lands of Lore II». ¡Ah!, esperamos que tu publicación NPI vaya por el buen camino.
Una mención especial se merece Gerardo Val Gutiérrez, alias "el grapas", que nos envía cartas ¡¡¡semanalmente!!! contándonos su vida y milagros, además de sugerencias para varias de nuestras secciones. Con esto esperamos que todos los que tengan algo que decir, se animen a mandarnos una carta o mail con la seguridad de que TODAS serán tomadas en consideración. Un saludo, y hasta la próxima.

Lo peor del mes

Que a pesar de la preocupación que las Fuerzas del Orden tienen por detener el mercado ilegal de soft, la piratería sigue siendo una de las maneras más sencillas de ganarse la vida. Con una grabadora de CD, posibilidad de tener al alcance los títulos de moda y una serie de clientes asiduos, uno puede vivir vendiendo CDs por ridículas cantidades, eso sí, sin incluir manuales de instrucciones, cajas y demás.
Lo último que se ha hecho en favor de ello es modificar el código penal, estipulando las penas de índole monetaria, e incluso de encarcelamiento, para todos aquellos que incurran en esta clase de faltas.
Mientras que los usuarios sigan cayendo ante la tentación de la piratería, nadie podrá hacer nada para detener el continuo avance de los crackeadores y hackers.

Hace 10 años...

La portada del número 34 de la primera época de Micromanía nos traía el genial «Flying Shark» de Firebird, con sus mapas y sus pokes; conversión de la recreativa original de Taito que tantas horas de diversión nos deparó. Además en la sección de Megajuego, un título que venía de la pantalla grande, «Predator», y los patas arriba de «Gryzor», «Buggy Boy», «Bravestarr», «The Fifth Quadrant», «Basil, the Great Mouse Detective» y «Afteroids». También ofreciamos una exclusiva entrevista con Jon Dean, director de Software Studios.



EL DESAFÍO

A la hora de cerrar la edición de este número de Micromanía, en nuestra redacción recibimos, desde las oficinas de Team 17, en Inglaterra, la propuesta de un desafío consistente en una partida por Internet de «Worms 2», contra los mismísimos creadores y programadores del juego.
Los chicos de Team 17, vanagloriándose de su habilidad y de haber zurrado la badana a unos colegas de la prensa finlandesa en una partida anterior, desafiaron a Micromanía a convertirse en –según ellos– las nuevas víctimas de sus ansias de destrucción "gusanil".
Aceptado el desafío, por supuesto, y en vísperas de convertir a los presuntuosos chicos de Team 17 en pulpa de gusano, todo el equipo de Micromanía intentará dejar el pabellón patrio en lo más alto, contando con el apoyo moral de todos los lectores.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
BALANCE OF POWER	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	50-196 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	TODAS	DISC. ESCEN.
BATTLEZONE	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	195 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, INT	SOP. ACEL. 3D
CHAOS ISLAND	CD(WIN95/NT4)	PENTIUM/60	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM)	20 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RATÓN	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
CART PRECISION RACING	CD(WIN95/NT4)	PENTIUM/60	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	30-200 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MÓDEM,RED	SOP. DIRECT3D
COMBAT CHESS	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	8 MB	7 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	NO	6X RECOM.
DILBERT'S DESKTOP GAMES	CD(WIN95,NT4)	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	40 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB	NO	DIRECTX 5.0
F-22 RAPTOR	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	109 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MODEM, RED SERIE	DIRECTX 5.0
HEAVY GEAR	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	195 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	TODAS	SOP. DIRECT3D
HUMAN ONSLAUGHT	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	33-160 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	MODEM, RED	------------------
JOINT STRIKE FIGHTER	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	160 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	SB	TODAS	SOP. DIRECT3D
NBA ACTION 98	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	30 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
PRO PILOT	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	60 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
SID MEIER'S GETTYSBURG!	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	50 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	TODAS	4X RECOM.
SYYRAH	CD(DOS,WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	21 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RATÓN, TECL	SB	NO	------------------
THE SIMPSONS VIRTUAL SPRINGFIELD	CD(WIN95),MAC	PENTIUM/75	PENTIUM/133	8 MB (16 MB RECOM.)	6 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
TOM CLANCY'S POLITIKA	CD(WIN95),MAC	PENTIUM/100	PENTIUM/133	8 MB (16 MB RECOM.)	20 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB	MODEM, INT	------------------

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!

1



FAX MÓDEM 33.600

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

12 números+módem por 20.500 Ptas.

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

¡Ahorra 10.290 Ptas!

2



VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales que en las tiendas cuesta 10.990 ptas. ¡Los juegos de carreras serán otra cosa!

12 números+volante por 15.000 Ptas.

* Volante de cuatro ventosas para una perfecta fijación.
* Rotación de 50º y Autocentrado.
* Conexión directa.
* También compatible para las consolas Nintendo 64 y Sony Playstation.

¡Ahorra 3.790 Ptas!

3

25% descuento

SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico a la dirección e-mail: **<suscripcion@hobbypress.es>**

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

ENTRA EN JUEGO CON MICROMANÍA

Este mes os hemos preparado unos concursos que os van a dar mucho, pero que mucho juego.

FLYING CORPS GOLD

¿Os gustaría ser los dueños de un flamante modelo RC? ¿Y de alguna de las maquetas que sorteamos? Un regalo pensado para los amantes de los aeroplanos más clásicos.

TARJETAS 3Dfx



Un periférico que se está convirtiendo en indispensable para disfrutar a tope de los mejores juegos. 25 tarjetas Diamond Monster 3D están en juego. ¿A qué esperas para conseguir la tuya?

No perdáis detalle en páginas interiores, y revisad todas las propuestas que os hacemos, porque los premios son realmente jugosos.

LA PEQUEÑA GRAN HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS



100 juegos de la serie Replay, que incluye títulos como «Creatures» o «Quake», os están esperando.

WARCRAFT II



15 copias del pack compuesto por «Warcraft II» y sus expansiones, distribuido por Ubi Soft, se unen a 5 tarjetas de sonido Maxi Sound Dinamic 3D, y muchos premios más, en un sorteo realmente atractivo.